KONKURS OPTIMUSA! HITY! KONKURS OPTIMUSA!

84 Kolorowe strony!

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 3 / 30000 zł 10/95

Świat Gier Komputerowych

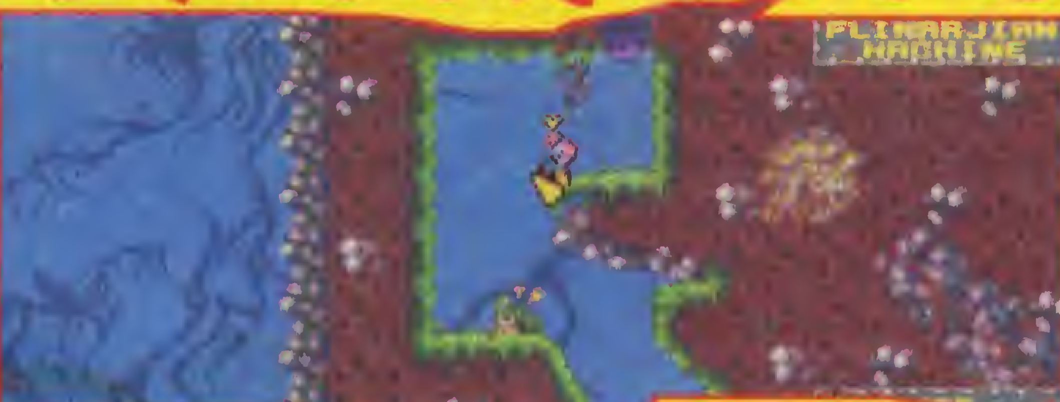
VORTEX



SIM TOWER



EXTRACTORS



LEMMINGS 3D



CREATURE SHOCK



MISTRZOSTWA POLSKI Sensible Soccer





Chełmno'95

JESIEŃ ECTS'95





ISSN 1230-8773 INDEX 320358

Świat Gier Komputerowych

Rok 3 Numer 10

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ.
Wojciech Stawski

REDAKTOR GRAFICZNY
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD KOMPUTEROWY
Karol Jagodziński
Grażyna Zubik

DZIAŁ PRENUMERATY
Agnieszka Jasiulewicz

REDAKCJA
Tomasz Łoboda
Krystyna Sałasińska

WSPÓŁPRACA
Piotr Bilski
Tomasz Dominiak
Łukasz Dominiak
Szymon Grabowski
Tomasz Hałuszkiewicz
Tomasz Kokoszczyński
Dariusz Lewkowski
Arkadiusz Matczyński
Piotr Orcholski
Bartosz Stawski

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

NAŚWIETLANIE:
Studio "OMEGA"
Plac Weysenhoffa 11, Bydgoszcz

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

DYREKTOR WYDAWNICTWA
Andrzej Kentzer

WYDAWCA:
Wydawnictwo ALFIN sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Konto:
Bank PKO S.A. Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

OKŁADKA:
Krzysztof Wirszyłło

SKŁAD NA KOMPUTERACH AMIGA.

CZEŚĆ!



Jak zapewne zauważyliście, nareszcie udało nam się wrócić do twardszej okładki. Mało tego, przy okazji rozszerzyliśmy ŚGK o dodatkowe cztery strony! Wszystko to osiągnęliśmy, zachowując dotychczasową cenę pisma. I miejmy nadzieję, że tak pozostanie.

W tym numerze przygotowaliśmy dla Was, jak zwykle, sporo opisów nowych gier i rozwiązań starszych. W dziale TWARENA zamieściliśmy pierwszy konkurs dla komputerowych rolplejowców. Opublikowaliśmy także relację z turnieju Sensible Soccer, Chełmno '95. Jednocześnie informuję, że chwilowo wstrzymaliśmy druk MARKETU, gdyż chcemy zmienić nieco formułę tego działu. Od tej chwili nie przysyłajcie już starych kuponów, gdyż nie będą one brane pod uwagę (zaległe ogłoszenia zamieścimy w kolejnych numerach). Więcej informacji na ten temat podamy w przyszłości, kiedy już będziemy wiedzieć co i jak.

Zanim rozpoczniecie lekturę ŚGK, chciałbym na koniec przypomnieć, że wciąż jeszcze trwa termin nadsyłania odpowiedzi na konkursy PRZEZ DZIURKĘ OD KLUCZA i SKŁADANKA. Jeśli chcecie wziąć w nich udział, spieszcie się, gdyż zostało Wam zaledwie kilka dni do terminu nadsyłania odpowiedzi.

Redaktor naczelny:
Piotr Pieńkowski

TELEGRAM!

GAMBLERIADA stop **WARSZAWA, 27.10-29.10** stop
BĘDZIEMY stop **PRZYJDŹ I SPOTKAJ SIĘ Z NAMI** stop
POROZMAWIAMY stop **POWSPOMINAMY STARE CZASY** stop
MOŻE TAKŻE WSPÓLNIE POGRAMY stop
SZUKAJ NASZEGO STOISKA stop **DO ZOBACZENIA** stop





Extractors

Na początku był... program Diggers. Teraz przyszedł czas na Extractors. Znowu spotykasz się z górnikami w ich kopalniach pełnych skarbów. Pozycja obowiązkowa dla fanów gier logicznych.

Lemmings 3D



Gra Lemmings i jej kolejne mutacje do dzisiaj biją rekordy popularności. Czasy się jednak zmieniają i miłe stworzonka musiały dostosować się do współczesności. Od teraz mają postać 3D!



Creature Shock

Gry zręcznościowe zawsze kładły duży nacisk na grafikę, nadając jej równorzędne prawa z fabułą. Dzisiaj zasada ta wciąż obowiązuje, a Creature Shock jest najlepszym tego przykładem.

Vortex



Programy interaktywne robią ostatnio karierę. Kolejnym produktem tego typu jest Vortex. Ciekawa fabuła i jeszcze ciekawsza oprawa wyróżniają tę pozycję. Tylko ten angielski...



Sim Tower

Zazwyczaj gry z tego cyklu cechuje duży stopień skomplikowania. Sim Tower jest tu chlubnym wyjątkiem. Prosty w obsłudze, a jednocześnie równie ciekawy - oto jego główne zalety.



TRYBUNA

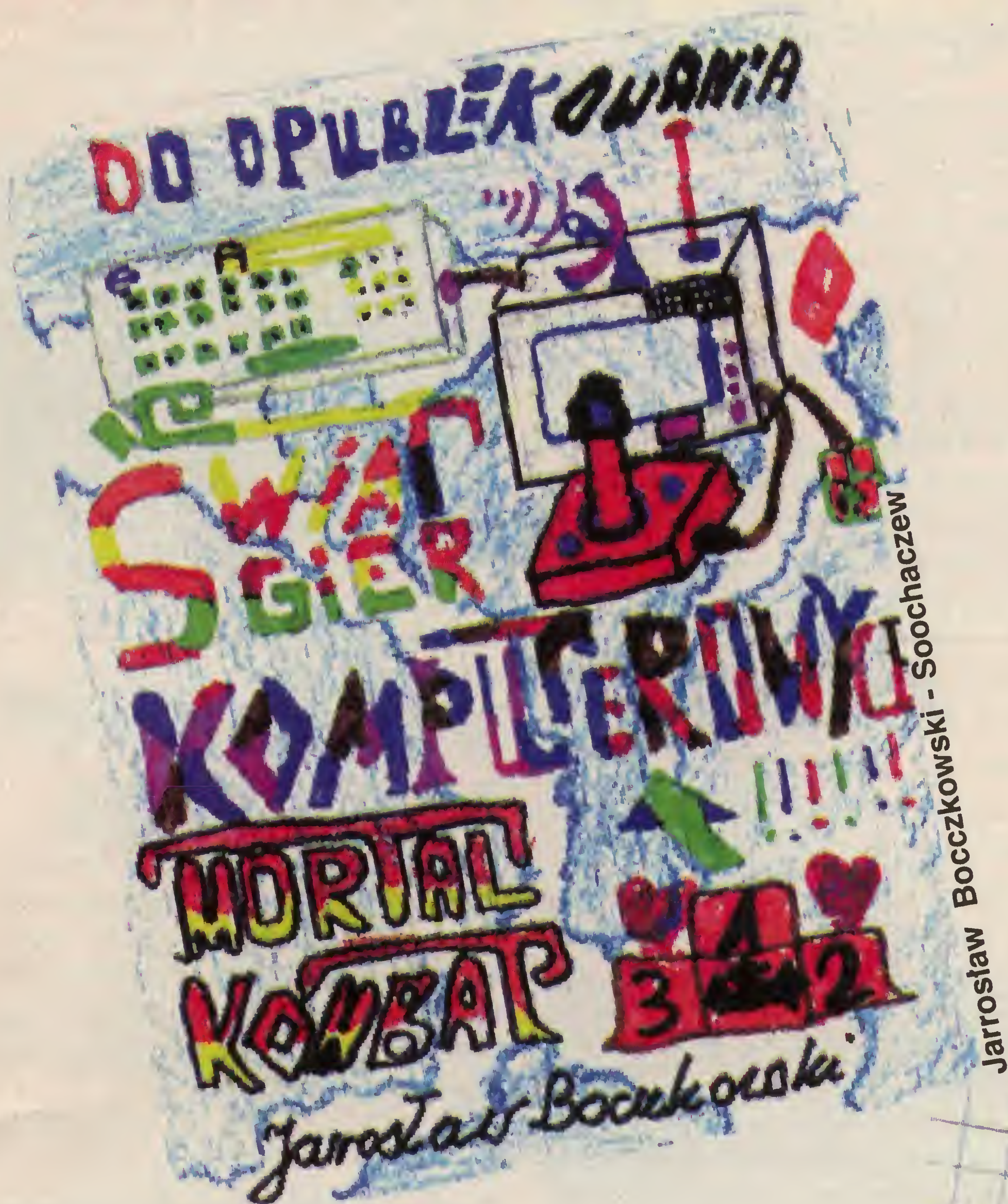


ZAPOWIEDZI



OPISY

LISTY * LISTY * LISTY * LISTY * LISTY



Jarosław Boczkowski - Soochaczew



Tomasz Bilewicz - Łódź

W dzisiejszych LISTACH panować będą nieco inne klimaty. Zamiast standardowych pytań i odpowiedzi, obok zamieszczamy kilka Waszych prac graficzno-malarskich wybranych z plonu ostatnich miesięcy. I jak Wam się to podoba? Bo nam baaardzo...

P.P.



Paweł Jóźwiak - Łódź



Mirosław Szymański - Wrocław



Jarosław Boczkowski - Sochaczew



AMIGA plotki

Grandslam wraca do Amigi

Szef Grandslam Interactive, Chriss Warrender, właśnie poinformował, że firma ponownie zajmie się opracowywaniem gier dla Commodore, z tym, że będą one kierowane do użytkowników CD32. Właśnie kończone są prace nad The Seventh Sword of Mentor a po ich ukończeniu rozpoczną się prace nad drugą częścią Re-



union zatytułowaną Phoenix-Reunion 2. Warrender poinformował także, że w związku z planowanym ulepszeniem CD32 firma opracowuje całą gamę nowych tytułów, wśród których znajdą się m.in. klon Wolfensteina 3D i nowa gra wyścigowa.

Koniec "Amiga One"

Znany i popularny miesięcznik ,"Amiga One", poświęcony wyłącznie grom na Amigę zakończył właśnie swój żywot. W numerze sierpniowym redakcja poinfomowała, że w związku z brakiem nowego oprogramowania i ofert reklamowych pismo zostaje zawieszone. Redaktor naczelny, Andy Nuttall, stwierdził, że jeśli sytuacja na rynku Amigi się polepszy, nastąpi wskrzeszenie pisma, ale wydaje się to mało prawdopodobne, biorąc pod uwagę fakt, że cała redakcja udała się do innej, lepiej płatnej ro-



boty. No cóż, jak ma się ta informacja do poprzedniej, Bóg raczy wiedzieć.

Marzenie fana RPG

Firma Daze wypuściła właśnie na rynek coś,.co każdy zagorzały fan RPG z pewnością posiadać w swych zbiorach musi. Jest to Trilogy, czyli zebrane "do kupy" wszystkie trzy części Ishara. Ponieważ całość była, jak pamiętamy, wspa-



niała, wydawca postanowił nie dokonywać w grach żadnych zmian, oprócz kilku kosmetycznych poprawek w warstwie graficznej. Wszyscy fani RPG wiedzą o tych grach tyle, że nie trzeba chyba już nic więcej dodawać. Po prostu delicje!

M.M.

Aliens

Cryo

IBM

Ktoś nareszcie zabrał się za porządny przekład "Obcego". Choć gra **Aliens** bazuje nie na filmie, lecz na serii komiksów "Dark Horse", to wcale nie jest przez to mniej przerażająca. Jak głosi reklamówka gry: nawet Obcy boją się tego, co kryje się na Stacji B54-C.

O samej grze nie wiadomo jeszcze zbyt wiele - tylko tyle, że pracuje w SVGA i posiada skomplikowaną fabułę, że masz możliwość konfiguracji osobowości Twoich kumpli, tak aby służyli Ci oni jak najlepiej, no i w końcu że niemal znakomicie oddaje ona atmosferę grozy panującej na Stacji B54-C. Aż ciarki przechodzą po plecach.

Spodziewany czas premiery: jesień '95.

P.O.



Azrael's Tear

JG/Mindscape

IBM

Poszukiwania Świętego Graala już nie raz inspirowały twórców gier i nie tylko zresztą (*Indiana Jones i...*). **Azrael's Tear**, najnowszy produkt **Mindscape**, również podejmuje ten temat. Wcielasz się w postać wytrawnego złodzieja obarczonego zadaniem rozwiązania tajemnic strzegących Świętego Graala. Wędrując po podziemiach złowrogiej, średniowiecznej świątyni, usiłujesz zdobyć informacje i narzędzia, które pozwolą Ci wykraść legendarny kielich i przywrócić go na powrót światu. Pomocą lub przeszkodą w tej misji mogą okazać się zamieszkujące świątynię istoty: Tobias, przywódca rycerzy, jego służący Lurka oraz cała czereda przerażających duchów, z których każdy ma własną, odrębną osobowość. Rozmowy z nimi będą przez to tym bardziej realistyczne, że nigdy nie będziesz mógł być pewien, jak zareaguje Twój rozmówca.

Azrael's Tear to przede wszystkim mroczna i posępna grafika. Już na sam jej widok robi się człowiekowi nieswojo, a co tu dopiero mówić o graniu... z tym większą więc niecierpliwością oczekuję gry.

P.O.



SU-27 Flanker

Mindscape

IBM

Jeśli lubisz super realistyczne symulacje najnowocześniejszych myśliwców świata, to Su-27 Flanker jest tym, o czym marzysz. Płynna animacja, bogata grafika, aerodynamika i reakcje samolotu maksymalnie zbliżone do rzeczywistości, możliwość lotu w warunkach wykreowanych przy użyciu bogatego edytora misji, opcja nagrywania i odtwarzania wykonanych zadań wraz z możliwością przejęcia kontroli nad samolotem w dowolnym momencia nagrania, wspaniałe efekty dźwiękowe. Ponadto interaktywny tryb szkolenia pilotów - wszystkie komendy wydawane za pomocą głosu, prezentacje różnych wariantów startu, lądowania, lotu oraz akrobacji i w końcu możliwość komunikowania się z obsługą naziemną oraz towarzyszącymi Ci w misji samolotami. Jednym słowem same plusy. Dodatkowo zgrane misje będzie można umieszczać w Internecie, tworząc tym samym katalog misji, z których i Ty, jeśli masz dostęp do sieci, będziesz mógł korzystać.

Jak sami autorzy określili swoje dzieło, Su-27 Flanker jest tak realistyczny, że powinno się go opatrzyć notką TOP SECRET i zamknąć do sejfu. Auto-reklama? Gra dostępna będzie w wersji na CD-ROM plus Windows '95.

P.O.





World of Aden: Thunderscape

IBM

SSI/Mindscape

Thunderscape to gratka dla prawdziwych miłośników role-playing. Aden, świat, gdzie rozgrywa się akcja programu, stoi przed wielkim niebezpieczeństwem: znikąd pojawiły się bezmózgie monstra zwane "nocturnalami", siejąc grozę i zniszczenie. Czeka na Ciebie ponad 20 różnych potworów ukrytych w katakumbach, kopalniach, fortecach, jaskiniach, krasnoludzkich miastach i wielu, wielu innych przyjaznych miejscach - słowem standardowe przygody składające się na każdego rolpleja.

Wspaniałą graficzną formę programu dopełnia równie wspaniała oprawa dźwiękowa, z pełnym "ugłosowieniem" różnych istot. Rodzynkiem zaś jest doskonały i łatwy w obsłudze generator postaci.

P.O.





World of Aden: Entomorph

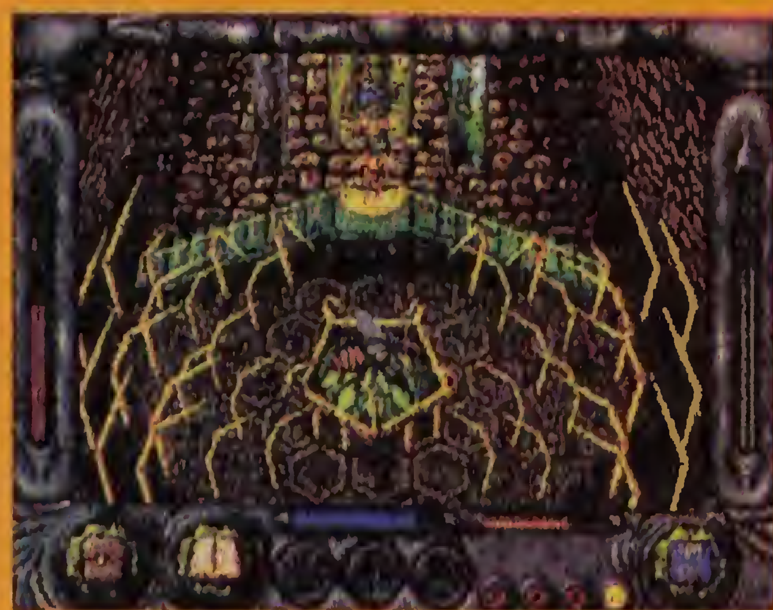
IBM

SSI/Mindscape

Aden ma widać więcej wrogów, niż tylko obrzydliwe potwory, które pojawiły się w Thunderscape, pierwszej części cyklu poświęconego temu światu. Niebezpieczeństwo, które teraz zagraża jego mieszkańcom, jest nawet większe, gdyż tym razem tkwi w nich samych. Wszystkie żywe istoty powoli zamieniają się w wielkie mrówkopodobne insekty i nawet Ty, który zdecydowałeś się wyjaśnić przyczyny tej mutacji, nie unikniesz zagrożenia!

Historia całkiem oryginalna i jeśli dodać do niej wysokiej jakości grafikę SVGA, świetny dźwięk, łatwość obsługi (rewelacyjnaobsługa plecaka), skomplikowaną fabułę i duża grywalność, to rolplejowiec nie przejdzie obok **Entomorph** obojętnie.

P.O.





Warhammer 40.000: Dark Crusaders

IBM

Mindscape

Daleka przyszłość to ulubione miejsce akcji systemu Warhammer 40.000 i choć czasy to odległe, cel zawsze pozostaje ten sam: zniszczyć wrogów Imperium. Tym razem zaczaili się oni na czwartej planecie systemu Satis, wskutek czego umilkła znajdująca się tam baza imperialna. Ty masz odkryć dlaczego, kto, kiedy i jak, co w sumie sprowadza się do spenetrowania ponad trzydziestu poziomów i zniszczenia wszystkiego, co choćby tylko w małym stopniu przypomina siły Chaosu.

Program pracuje w grafice wysokiej rozdzielczości, na obejrzenie czeka ponad 40 minut znajdującego się na kompakcie filmu akcji wprowadzającego i komentującego przebieg gry, zaś miłośnicy systemu Warhammer 40.000 z pewnością docenią wierność, z jaką autorzy Dark Crusaders przenieśli bohaterów systemu do swojej gry. Dodatkową zaletą programu jest możliwość zabawy w sieci do ośmiu graczy bądź to w zespole, bądź przeciwko sobie.

Gra ma się pojawić na rynku lada dzień, gdzieś na jesieni tego roku.

P.O.











CYBER SPEED

Mindscape

Formuła 1 widać już dawno przestała wystarczać twórcom gier, gdyż raz po raz słychać o kolejnych super szybkich, super hightech, super morderczych (dosłownie) wyścigach przyszłości, podczas gdy gier podejmujących temat naszych XX-wiecznych zawodów jest raczej niewiele.

Cyber Speed nie jest tutaj wyjątkiem. W rzeczy samej stanowi połączenie elementów strzelaniny i science-fiction z zawrotną szybkością i emocjami, jakie przeżywa się w czasie wyścigów samochodowych, czy też jak w tym przypadku, rajdów dziwacznych pojazdów przyszłości. W rzeczy samej masz ich do wyboru osiem, a każdy z nich posiada odmienne parametry techniczne, jak również specyficzną technikę... lotu? jazdy? Jak to się wszystko teraz skomplikowało.

Cyber Speed to ponadto wspaniała trójwymiarowa grafika oraz rewelacyjna animacja, której prędkość dochodzi do 30 klatek na sekundę. Jak to teraz zwykle bywa, Pentium byłoby najlepsze, ale może wystarczy i coś słabszego: 486DX2 na przykład. Życie. Gra dostępna będzie na CD-ROM w wersji dla Windows. Nie wiadomo tylko, czy już 95, czy jeszcze 3.1.

P.O.







The Raven Project

IBM

Gametek

The Raven Project to kolejna historia Ziemian walczących o przetrwanie w starciu z obcą rasą, która nie wiedzieć czemu obrała sobie właśnie naszą planetę na nowy dom rodzinny. Jest to walka zupełnie nowego rodzaju. Masz do dyspozycji aż trzy rodzaje pojazdów, z których możesz niszczyć Obcych: naziemnego robota, super nowoczesny samolot oraz gwiezdny myśliwiec, stąd poszczególne misje toczyć będą się w futurystycznym San Francisco, przestrzeni kosmicznej i w końcu na odległych planetach Układu Słonecznego.

The Raven Project dostępny będzie tylko w wersji na CD-ROM (oraz stacje Sony PlayStation i Sega Saturn), co wróży dużą ilość wysokiej jakości animowanych sekwencji wideo, z których Cryo, twórca programu, zresztą słynie. Ponadto autorzy zachwalają różnorodność opcji dostępnych w grze. Przed każdą misją będziesz mógł przespacerować się po statku flagowym i pogadać z jego załogą, tudzież potrenować na symulatorze, lub udać się do któregoś ze wskazanych na mapie miejsc. Aż głowa boli.

P.O.





Silent Hunter

IBM

SSI/Mindscape

Symulatorów łodzi podwodnych z okresu II Wojny Światowej jest relatywnie mało. Silent Hunter już wkrótce powinien zapełnić tę lukę, a radość wszystkich podwodniaków powinna być tym większa, że program znakomicie oddaje realia tego okresu. Nic w tym zresztą dziwnego - w pracach nad programem pomocą służył kapitan William Gruner, amerykański dowódca okrętu podwodnego z lat wojny.

Silent Hunter oferuje Ci bogactwo różnych opcji rozgrywki: od misji historycznych, poprzez rejsy całkowicie hipotetyczne, aż po całe kampanie. Do wyboru masz przy tym szeroki zestaw amerykańskich okrętów podwodnych tamtego okresu: Gato, Balao, Salmon i wiele innych. Przed Tobą zaś ponad 40 w pełni trójwymiarowych wojennych i handlowych statków wchodzących w skład Japońskiej Floty Imperialanej, a także wspaniale zrekonstruowane porty, linie brzegowe i ponad 2 miliony mil kwadratowych Pacyfiku, na których toczyć się będzie Twoja podwodna wojna.

P.O.



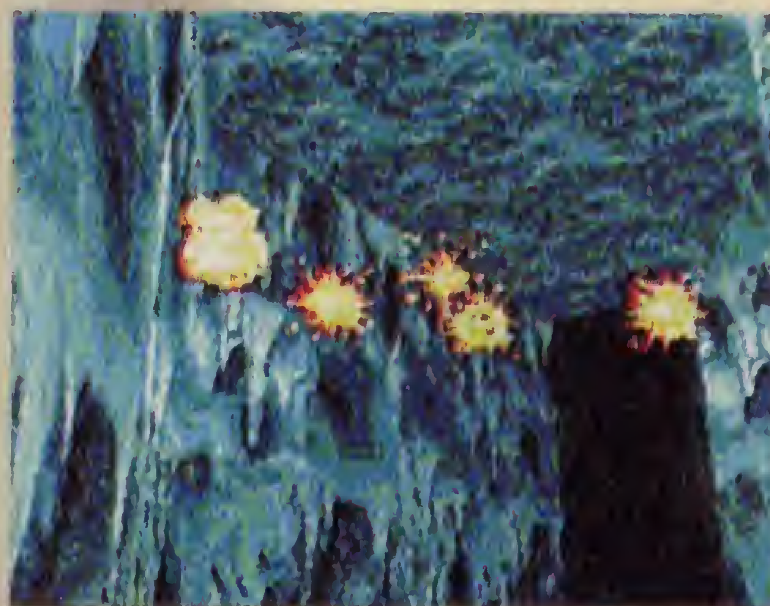
Deathkeep

IBM

SSI/Mindscape

Zły czarnoksiężnik zdołał wydostać się ze swego lodowego więzienia i szerzy teraz grozę i zniszczenie w przyległych krainach. Ktoś, czyli Ty, w roli wojownika-krasnala, pół-elfa lub elfiego maga, musi temu położyć kres. Przed Tobą 25 różnych poziomów-jaskiń, z których wiele składa się z kilku podpoziomów - wszystkie we wspaniałej trówymiarowej, doomopodobnej grafice. Lodowe groty, dokładnie 27 różnych potworów czyhających na Twoje życie, trzy złowieszcze wieże oraz, jak zapowiadają autorzy, niesamowity etap końcowy sprawią, że na pewno nie będziesz się nudził. Tym bardziej, że możesz ponadto spoglądać w górę i w dół oraz skakać i latać, a także... upaść i zrobić sobie krzywdę, jeśli nie trafisz. Całości dopełnia zestaw zagadek i tajemnic, które musisz rozwiązać. Jednym słowem, jest na co czekać.

P.O.



Total Distortion

IBM

Pop Rocket

Jeśli lubisz rock'n'rolla i rocka to Total Distortion powinno przypaść Ci do gustu. Program ten jest kompedium wiedzy o trudnościach związanych z produkcją wideoklipów, a mówiąc ściślej o TWOICH, czyli znanego producenta, problemach z kręceniem i nagrywaniem nowych videoklipów. Jak się przekonasz, czasem trzeba nawet ryzykować własnym życiem, by zrobić dobre nagranie, tym bardziej, że konkurencja, którą reprezentują The Guitar Warrior, Edgar Death, Mac Beatnik i kilku innych miłych facetów, wcale nie zamierza poddać się bez walki. Program jest na szczęście w pełni "interaktywny", może więc jakoś uda Ci się z nimi dogadać.

Wielką zaletą Total Distortion jest muzyka (w końcu jest to gra o muzyce), a konkretniej, ponad 50 utworów rockowych plus wspaniałe efekty dźwiękowe. Jeśli masz choć odrobinę "słuchu", to Total Distortion musi Ci się spodobać. Program dostępny będzie na CD-ROM w wersji pod Windows.

P.O.





Warhammer: Shadow of the Horned Rat

IBM

Mindscape

Wyrocznie przepowiadają nadejście wojen i pożogi, Imperium jest świadkiem dziwnych wydarzeń, orki, gobliny i istoty Chaosu podnoszą głowy - słowem nastaje czas dla Ciebie, nieustraszonego najemnika i znakomitego dowódcy, którego żołnierze już nie raz dali do zrozumienia, iż walka z nimi nie jest najlepszym pomysłem.

Tak w skrócie wygląda wprowadzenie do Shadow of the Horned Rat - pierwszej komputerowej wersji Warhammera, chyba najbardziej popularnego systemu gier role-playing. Miłośnicy tego gatunku powinni być zadowoleni: wspaniała trójwymiarowa sceneria, w której rozgrywać będziesz swoje bitwy, 25 rodzajów jednostek, nad którymi możesz sprawować kontrolę i 30 typów oddziałów wroga, pełna 360-stopniowa swoboda ruchu, ponad 30 postaci, z którymi zetkniesz się w czasie gry, wspaniała oprawa dźwiękowa i równie wspaniałe animowane sekwencje wideo - nic tylko podwinąć rękawy, naostrzyć topór i... zasiąść do komputera.

P.O.





Shadow of the Empire

Producent: Blue Byte

Cykl *Battle Isle* znany jest chyba wszystkich strategom komputerowym. Pierwsza część tej gry (wydana na Atari ST, Amigę i PC) wywołała istną furrorę, głównie ze względu na możliwość równoczesnego grania na jednym komputerze przez dwóch graczy. Szczególnie ciekawie prezentowała się także strona graficzna programu. Po raz pierwszy tak elegancko "zatuszowano" heksagonalne pola planszy i tak sugestywnie oddano nastrój pola walki. Wydawane później data diski podniosły jakość tych elementów. Ubocznym produktem serii była gra pt. ***History Line 1914-1918***, również wydana w wersji na Atari ST, Amigę i PC, która na długo zdominowała główny nurt. Powrót do cyklu nastąpił dopiero w rok później wysoko ocenianą grą ***Battle Isle 2,*** niestety wydaną już tylko na PC. Nawiasem mówiąc, twórcy z **Blue Byte** obiecywali wydanie amigowskiej konwersji, ale w rezultacie chyba z niej ostatecznie zrezygnowali. Zamiast tego postawili na rozwój i wypuszczenie następnej, trzeciej już części serii z podtytułem **Shadow of the Empire**.

Już na pierwszy rzut oka dają się zauważyć istotne zmiany jakościowe. Najważniejszą z nich jest fakt, że program działa tylko i wyłącznie w środowisku Windows. Poza nieco większymi wymaganiami sprzętowymi, daje to same plusy. Gra zyskała znacznie na przejrzystości - wszystkie okna można według uznania włączyć bądź wyłączyć, czy też zmienić dowolnie ich wielkość. Oprócz tego, korzystając z zalet Windows, do dyspozycji masz 3 możliwe rozdzielczości: od 640x480 zaczynając, poprzez 800x600, aż do pełnych 1024x756 w 256 lub więcej kolorach. Dzięki temu na ekranie możesz mieć równocześnie pełne pole gry, dokładną mapę oraz dodatkowe informacje (siła, uzbrojenie, odporność) na temat poszczególnych jednostek z ich zdjęciami itp. Dodatkowo, albo zamiast tego, można przywołać miniokno z najważniejszymi tylko danymi o oddziale.

Praktycznie wszystkie znane z poprzednich części możliwości zawarte są również i w trzeciej. I tak: możliwa jest budowa nowych jednostek, naprawa uszkodzonych, uzupełnienia stanu osobowego poszczególnych oddziałów, dostarczenia amunicji i paliwa itd. Dla wszystkich tych, którzy nie będą chcieli zaprzątać sobie głowy takimi "drobiazgami", istnieje wygodna funkcja AUTO. Dzięki niej wszystko to załatwi komputer.

Oprócz kampanii składającej się z 20 misji, gra zawiera również plansze umożliwiające prowadzenie wojny tak z komputerem, jak i z partnerem. Moduł kampanii został w porównaniu z poprzednimi częściami znacznie rozszerzony i jest porównywalny z tym z gry ***Panzer General***. Można m.in. nadać każdej jednostce indywidualną nazwę i używać jej, jeśli oczywiście przeżyje, w kolejnych misjach. Opisy misji (cele główne i poboczne, tło historyczne, prognoza pogody i inne informacje) przedstawione są w postaci krótkich filmików wideo. W zależności od szybkości komputera i karty graficznej obrazki te przedstawiane są w różnej wielkości. Pełna wersja gry zawiera również 20 różnorodnych sampli tworzących niesamowity klimat.

Na koniec najważniejsza informacja. Gra ukaże się tylko w wersji CD-ROM. Na krążku, obok programu, znajduje się tzw. WinG - specjalna biblioteka umożliwiająca uzyskanie szybkości gry zastrzeżonej dotychczas tylko dla środowiska DOS.

LEO







Civilization for Network

Producent: MicroProse

Żadna z dotychczas wydanych gier strategicznych nie osiągnęła takiego sukcesu, jak legendarna już ***Civilization*** Sida Meiera, która sprzedana została w nakładzie ponad pół miliona egzemplarzy. Jako że nikt nie zarzyna kury znoszącej złote jajka, firma ciągle pracowała nad jej ciągłym ulepszaniem. W wyniku tego powstała najpierw wersja przeznaczona dla środowiska Windows, która niestety oprócz ulepszeń graficznych nie wniosła do gry nic nowego. Następnie ukazała się ***Colonization*** (wzorowane, jak twierdzi sam autor, na ***Civilization*** - przyp. Leo). Dopiero po niej Sid Meier zabrał się ponownie za ***Civilization***. Tak powstała... **Civilization for Network** czyli w skrócie **CivNet**.

Nowa wersja programu, jak łatwo się domyślić, umożliwia nie tylko grę przeciw komputerowym przeciwnikom, ale również, co ważniejsze, przeciw innym graczom. Możliwe to będzie przy wykorzystaniu null-modemu, modemu, sieci, jak również Internetu. Jeśli jeszcze nie rozumiesz znaczenia przełomu, to wyjaśniam, że gra przebija w ten sposób samą siebie, dając nam, graczom, zupełnie nowe i niezbadane jeszcze możliwości.

Po zainstalowaniu gry (w Windows) oprócz standardowych opcji, gracz ma do dyspozycji dodatkowo Interactive Guide, jak również Map Editor. W Interactive Guide zawarte są klarownie wyjaśnione zasady gry oraz opis poszczególnych jednostek, właściwości terenu itp. Przy użyciu Map Editora możliwe jest tworzenie zarówno własnych, jak i modernizacja już istniejących map. Oczywiście, nie można umiejscawiać jednostek oraz założonych miast, dlatego też zawsze wszyscy zaczynać będą od przysłowiowego zera.

Ogólnie rzecz biorąc, idea gry pozostała niezmieniona - produkcja jednostek, budowa cudów świata, rozwój technologiczny, podatki itd. Znane przysłowie mówi jednak, że diabeł tkwi w szczegółach, dlatego też detale zostały ulepszone w największym stopniu. I tak na przykład mapę można skalować, powiększać i pomniejszać w wielu ustawieniach, co jest szczególnie ważne przy większych państwach z miastami położonymi na kilku różnych kontynentach. Jednostki osadników po użyciu opcji SMART zaczynają żyć własnym życiem (same budują drogi, irygacje, zakładają miasta i pomagają w budowaniu cudów). Również rozwój miasta może być zautomatyzowany (które budynki i w jakiej kolejności mają być budowane). Wszystkie wiadomości umieszczone są w jednym oknie, dzięki czemu można je bez trudu przywołać i jeszcze raz prześledzić, a przy użyciu specjalnej funkcji możliwy jest nawet przeskok do źródła danej informacji. Przyda się to szczególnie wtedy, gdy w mieście wybuchł na przykład bunt, mają miejsce zamieszki, albo gdy chcesz zmienić zbyt wysokie podatki itd.

Jeżeli chodzi o stron graficzną, to związana jest ona ściśle ze środowiskiem Windows. Dlatego też możliwa jest gra zarówno w rozdzielczości 640x480, jak i w większych. Pewien niedosyt pozostawiają niedopracowane, moim zdaniem, grafiki, które wyglądają jakby były przekonwertowane z poprzednich wersji gry i na siłę wstawione w rozdzielczość SVGA. Na podobnie niskie noty zasługuje strona dźwiękowa.

Na koniec zdradzę jeszcze jedną ważną cechę **CivNet** - w grze po użyciu opcji Multiplayer masz dwie możliwości ruchów. W pierwszej gracze kolejno wykonują posunięcia, zaś w drugiej, znacznie ciekawszej, to przypadek decyduje o kolejności ruchów poszczególnych graczy (tak jak to miało miejsce w ***Warlords 2***).

Czy wszystkie te ulepszenia wystarczą, by przyciągnąć po raz kolejny klientów, przekonamy się już pod koniec września i na początku października, kiedy to **CivNet** ukaże się na rynku. Osobiście uważam, że sprawa nie podlega dyskusji - w końcu mowa o klonie ***Civilization***.

LEO







Extractors

Producent: Millennium

Gry logiczno-zręcznościowe zajmują dość specyficzną pozycję wśród swoich "współbraci". Naprawdę mało jest osób, które zajmują się nimi "zawodowo", czyli po to, by je ukończyć, za to niemal każdy lubi się nimi pobawić, gdy potrzebuje odprężenia. Stąd chyba wynika ich niewątpliwa popularność, towarzysząca im od początku powstania. Tak przedstawia się sytuacja ***Lemmings*** czy też ***Humans***.

Mimo wielu programów o tym charakterze temat wciąż jeszcze zawiera sporo luk, które mogą zostać wykorzystane przez producentów oprogramowania. Jednym z przykładów jest spółka **Millennium**, mająca już w tej dziedzinie spore doświadczenie. Dwa lata temu wydana przez nią została gra, bardzo udana zresztą, była dowodem na to, jak duże znaczenie ma oryginalny pomysł. Myślę tu oczywiście o ***Diggers***. Przypomnę, że sens programu polegał na kierowaniu grupą dziwacznych górników i zbieraniu wykopanych przez nich skarbów. Teraz **Millennium** ponownie wróciło do tej fabuły, przedstawiając **Extractors**.

Być może obie nazwy wydają Ci się podobne. Zupełnie słusznie. Nowy produkt jest nawiązaniem do pierwowzoru, z którego czerpie całkiem sporo. Ponownie Twoim zadaniem będzie wydobycie surowców z kilkudziesięciu obszarów oferowanych przez autorów, tym razem jednak wszystko odbywa się na nieco odmiennych zasadach. Z góry uprzedzam, że gra należy do trudnych, dlatego siadać do niej powinni tylko twardzi, gotowi na wszystko fachowcy.

Już pierwszy poziom wymaga niemałych umiejętności w dowodzeniu swoim oddziałem i znajomości wszystkich funkcji. Na szczęście, umieszczono obszar treningowy (szkoda, że tylko jeden), na którym można wypróbować swoje umiejetności. Oprócz tego w ramach pomocy otrzymujesz książkę Zargonu, z której dowiesz się kilku interesujących rzeczy.

Po zapoznaniu się ze swoimi podwładnymi, starym zwyczajem możesz rzucić się "na głębokie wody", czyli przystąpić do poważnej rozgrywki. Na razie wszystko wygląda podobnie jak w ***Diggers***, prawda? Pierwsza znacząca różnica zostaje uwidoczniona już przy wyborze kandydatów do wykonywania zadania. Poprzednio miałeś do czynienia z czterema rasami, tym razem są tylko trzy i to zupełnie inne. Oto one:

a) *Habbish* - jedyna istota znana z poprzedniej gry. Jest to pomarańczowy, zakapturzony człowieczek charakteryzujący się dużą szybkością i małą siłą. Jego maksymalny udźwig wynosi 15.

b) *Boid* - małpowaty stwór, którego głównym przeznaczeniem jest kopanie. Nie znaczy to oczywiście, że tylko on może wykonywać tę odpowiedzialną pracę, lecz że idzie mu to najszybciej. Udźwig Boida wynosi 17.

c) *Raldein* - najsilniejszy górnik, dobry do kopania, wytrzymały. Zdecydowanie najlepiej radzi sobie z wrogiem. Jego udźwig to 18 punktów.

Jak widać, skład zespołu może być bardzo różny i powinien być dobierany stosownie do wykonywanego zadania. Ograniczenie liczby gatunków kopaczy może się komuś wydać krokiem wstecz, jednak moim zdaniem tak nie jest, wręcz przeciwnie - upraszcza zabawę. Samo wykonywanie misji, choć rozwiązane w prosty spo-sób, nie jest już takie proste. Cel pozostał ten sam - spenetrować całą dostępną planszę i dostarczyć do bazy maksymalną ilość kruszcu. Przebieg operacji wygląda jednak inaczej, niż w ***Diggers***. Powodem tego jest inny model sterowania bohaterami, zupełnie odmienne urządzenia, które mogą być użyte do wydobycia, a także nowy rodzaj zagrożeń czyhających na górników.

Każdą misję rozpoczynasz przy wejściu do kopalni. Stąd możesz teleportować się do bazy z towarem, który zostanie zamieniony na gotówkę. Dokonujesz tego, każąc swemu zawodnikowi podskoczyć. Cały penetrowany obszar pełen jest korytarzy, głazów i oczywiście ziemi, w której szukasz złóż. Pojedynczy górnik kopie na boki lub w dół. W czasie wykonywania tej czynności nie ma problemu ze zmianą kierunku działania, chyba że natrafisz na warstwę kamieni. Wskazane jest, aby za drążącym podłoże szedł drugi stwór i zbierał wydobyte minerały. Każdy z Twoich specjalistów może zebrać cztery lub pięć sztuk kruszcu, zależnie od własnej pojemności. Pełne jednostki powinny udać się do bazy i otrzymać zapłatę za swoją ciężką pracę.

W grze występują cztery rodzaje skarbów o zróżnicowanej wartości. Piąty to paliwo, które ma znaczenie czysto użytkowe, dlatego też wydobycie go jest konieczne, lecz nie dostajesz za to ani grosza. Cóż zrobić, takie jest życie. Złoże to rozpoznasz łatwo po fioletowym i niebieskim kolorze.

Dość pomocną opcję charakterystyczną dla każdego górnika jest możliwość natychmiastowej teleportacji z dowolnego miejsca do wyjścia. Oszczędza to czasem grającemu żmudnej pracy przy powrocie (który momentami zresztą jest niemożliwy). Ponadto członkowie potrafią biegać, skakać, odpoczywać, używać przedmiotów i walczyć. Ta ostatnia opcja przydaje się na każdym etapie (oprócz treningowego).

Jeśli już mowa o walce, to wygląda ona nieco inaczej, niż w ***Diggers***. Przede wszystkim programiści umieścili zupełnie innych wrogów stojących na drodze do zwycięstwa. Prawdziwym utrapieniem są piraci (privateers), którzy usiłują nielegalnie podbierać złoża. Mało tego, bardzo często atakują Twoich podopiecznych. Walka odbywa się automatycznie, zwycięża lepszy. Czasem możesz pomóc swemu wojowniko-

















wi, pod warunkiem, że posiada on pakiet medyczny. Szybkie użycie go doda mu sił i prawdopodobnie przechyli szalę zwycięstwa na Twoją stronę. Dodatkowe utrudnienie stanowi paskudna właściwość piratów. Mają oni brzydki zwyczaj teleportować się w najbardziej nieoczekiwane miejsca, oczywiście zawsze w nieodpowiednim momencie. Wytępienie ich jest trudne, ale bardzo ułatwia dalszą pracę. Oprócz piratów, po obszernych poziomach grasują inne, równie niebezpieczne paskudztwa, np. pajączki, roślinki i inne.

Zapewne interesuje Cię, na co możesz przeznaczyć zarobione pieniądze, których nie ma sensu przechowywać. W sklepie znajdziesz wiele przedmiotów przydatnych, a czasem niezbędnych do pomyślnego zakończenia wydobycia. Przedstawiam ważniejsze z nich:

- *Telepole* - zamontowany w dowolnym miejscu oszczędza czas i nogi kopaczy.
- *First Aid* - górnicy w czasie pracy tracą siły, czy to obijając się lub spadając, czy też w wyniku walki. Apteczka stanowi wtedy cenną pomoc, zwłaszcza w stanie zagrożenia.
- *Explosives* - przydają się, gdy trzeba wysadzić coś w labiryncie, a zwłaszcza tajemniczą "flinarijan machine".
- *Tunneling machine* - wyręcza Twoje stworki w kopaniu.
- *Up tunneler* - sprytna maszyna kopiąca tylko w górę.
- *Blockade* - bariera uniemożliwiająca przedostanie się wroga na Twój teren.
- *Seizmic Data Map* - pokazuje, gdzie występują złoża.

To tylko niektóre rodzaje sprzętu, który może zostać użyty do pracy. Nie objaśniam wszystkiego, aby zostawić Czytelnikowi coś do odkrycia.

W ten sposób przebiegają Twoje zadania. Dość często, niestety, górnicy tracą życie, lecz przegrywasz dopiero, gdy stracisz ostatniego. Misja zostaje wykonana z chwilą dostarczenia wszystkich surowców do bazy. Przechodzisz wtedy do następnej planszy.

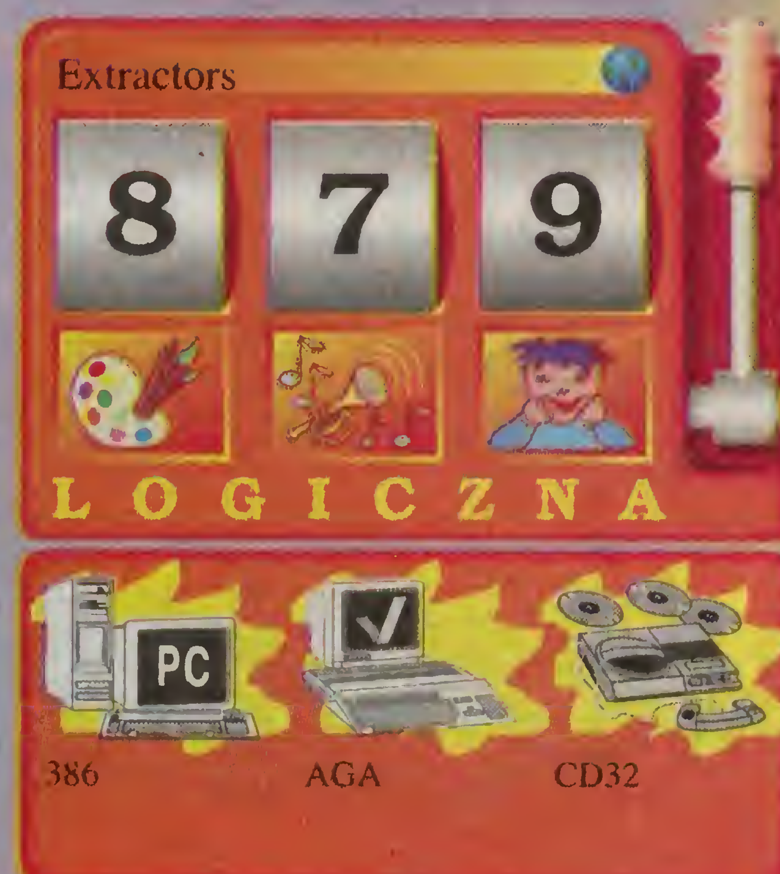
Grafika **Extractors** jest bardzo udana, dokładna i nie pozbawiona egzotyki. Oczywiście, nie da się ukryć podobieństwa do ***Diggers***. W obu przypadkach plansza, na której toczy się akcja, przedstawiona została tak samo. A jednak mamy tu do czynienia z odmienną scenerią, nowymi istotami i w ogóle charakterystyczną atmosferą. Zmienił się wygląd tła i korytarzy, choć sposób rozgrywki generalnie pozostał ten sam. Poza tym urozmaicono listwę dolną, za pomocą której steruje się oddziałem. Zawiera ona sporo wskaźników, które jednak nie komplikują rozgrywki, gdyż ich przeznaczenie jest oczywiste. Dodatkowo kopaczami można sterować całkowicie z klawiatury. Oprawa dźwiękowa zawiera pewne niedociągnięcia, gdyż np. przydałoby się umieścić muzykę także w czasie wydobywania, a nie tylko przy ekranach głównych. Efekty specjalne da się wytrzymać, lecz nawet one trochę nie pasują. Najbardziej denerwuje chyba sygnał alarmowy, gdy ktoś jest znudzony lub grozi mu śmierć. Oczywiście, występują one niezbyt często i można się do nich przyzwyczaić, a jednak...

Extractors to bardzo interesująca i wciągająca pozycja, wykonana na wysokim poziomie. Swego rodzaju wadą jest zbyt duży stopień skomplikowania, który może zrazić mniej cierpliwych graczy, jednak nikt nie twierdzi, że to rozrywka dla wszystkich. Dodatkowy atut stanowią szerokie możliwości, za pomocą których dowodzi się oddziałem. Twórcy ***Diggers*** nie poszli tym razem na łatwiznę i stworzyli dzieło godne podziwu, choć nie odbiegające za bardzo od pierwowzoru. Polecam każdemu, kto lubi trochę pomyśleć i odkrywać nieznane tereny.

Piotr Bilski
"Alien"



Teleport | Odpoczynek | Kopanie | Autoruch | Podnoszenie przedmiotów | Odkładanie przedmiotów | Zawartość plecaka







Lemmings 3D

Producent: Psygnosis







Większość ludzi, na codzień zupełnie dobrze radząca sobie z dwoma wymiarami, całkowicie gubi się po dodaniu trzeciego. Jeżeli pamiętasz różnice między grą ***Tetris*** oraz ***Block Out***, to wiesz, o co mi chodzi. Nie odnosi się to jednak tylko do gier komputerowych, jest czymś zupełnie normalnym w świecie, bowiem zdolność trójwymiarowego widzenia wymaga trójwymiarowej wyobraźni, a wiadomo że ludzie są z natury leniwi i nie chce się im za dużo myśleć. Oczywiście, jak wszystko, tak i trójwymiarową wyobraźnię można sobie wykształcić za pomocą odpowiednich ćwiczeń. Jednym z nich może być najnowszy produkt znanej firmy software'owej **Psygnosis** pt.: **Lemmings 3D**.

Jak sama nazwa wskazuje, gra dotyczy starych i wysłużonych już lemmingów, ale - baczność! - rozgrywanych w trzech wymiarach - spocznij. Każdy kto zetknął się już z jakąś wcześniejszą częścią tej serii, nie powinien mieć najmniejszych problemów z większością dostępnych funkcji. W grze po staremu steruje się myszą, choć możliwe jest również operowanie kursorami klawiatury czy klawiaturą numeryczną. Dla tych wszystkich zaś, którzy nie zetknęli się jeszcze z tą grą, stworzono możliwość przetestowania jej działania (opcja: PRACTICE). Łącznie czeka Cię 20 treningowych etapów, w których możesz sprawdzić swoje umiejętności dowódcze, jak również działanie elementów występujących w większości późniejszych poziomów, takich jak trampolina, skocznia, teleporter, zielona strzałka itd. Przy okazji można wyrobić sobie nawyk korzystania z wszystkich czterech kamer, co na późniejszych planszach, wierz mi, bardzo się przyda.

Zacznijmy od początku. Po ustawieniu odpowiedniej karty dźwiękowej i sposobu kierowania (klawiatura czy mysz) Twoim oczom ukazuje się ekran startowy, gdzie:





BLOKER blokuje ruch w obydwie strony	**BUILDER** buduje mosty	**DIGGER** kopacz	**VIRTUAL LEMMING** zamienia się w innego lemminga
TURNER kieruje ruch w jedną ze stron	**BASHER** kruszy ściany	**CLIMBER** alpinista	**ROPE SLIDE** zjeżdża po linie
BOMBER samobójca	**MINER** górnik	**FLOATER** spadochroniarz	**SLIPPER BLOCK** to samo, co Turner





F1 - przechodzisz do kolejnego etapu (oczywiście po przejściu poprzedniego);

F2 - wpisujesz kod do wybranego poziomu (po przejściu każdego etapu podawany jest jego literowy kod);

F12 - wchodzisz do opcji, gdzie w zależności od upodobań i mocy obliczeniowej Twojego systemu możesz włączyć lub wyłączyć tekstury ziemi, nieba, powtórki, animacje (tylko CD-ROM), zmienić rozdzielczość, w jakiej chcesz grać, wielkość wyświetlanego okna, czułość myszy oraz standardowo głośność muzyki i efektów specjalnych. Oprócz tego jest również funkcja LEFT HANDED powodująca przełączenie klawiszy w myszy tak, by mogły jej również używać osoby leworęczne.

Druga ikona od prawej - możesz wybierać pomiędzy praktyką (PRACTICE) i normalną grą (FUN)

ESC - kończysz zabawę.

Do Twojej dyspozycji oddane zostało 100 nowych leveli, co przy odpowiednim poziomie trudności powinno zająć kilka, a może nawet i kilkanaście najbliższych tygodni. Generalnie poziomy podzielone są jakby na pięć grup tematycznych: Obóz Wojskowy, Cukierkowa Kraina, Średniowieczny Zamek, Świat Cyrku i Kraina Przygody. Na każdym z nich do rozwiązania masz różne charakterystyczne dla świata przeszkody. Zanim zaczniesz grę na jakimkolwiek poziomie, zostaniesz dokładnie poinformowany, ile czasu masz na przeprowadzenie lemmingów i ile z nich musisz przeprowadzić. Pamiętać należy, że czas jest ograniczony i każdy błąd może kosztowa Cię.... nie, nie życie, a przynajmniej nie Twoje.

Po wcześniejszym ukończeniu danego poziomu nie musisz czekać, aż czas dobiegnie do końca. Możliwe jest jego przyspieszenie (funkcja: dwie strzałki). Czasami opłaca się zostawić swoich podopiecznych, by przeanalizować, bądź znaleźć optymalną dla nich trasę. Będzie to o tyle proste, że grę w każdej chwili możesz zatrzymać (PAUSE). W ogóle, w razie jakichkolwiek niejasności powinieneś korzystać z tej funkcji, gdyż czasami dopiero po dokładnym sprawdzeniu okolicy, i obejrzeniu obrazu ze wszystkich czterech kamer zobaczysz, gdzie powinieneś zacząć budować most czy przekopywać się (uroki 3D).

W czasie gry napotkasz również dodatkowe elementy "ułatwiające" przeprawę przez kolejne etapy. Należą do nich wyżej wymienione trampoliny, skocznie, teleporty, jednokierunkowe ściany itd. Każdy z nich może Ci pomóc, może jednak zaszkodzi. Na przykład teleporter z reguły przeniesie Twoje lemmingi w bezpieczne miejsce, zaraz koło mety, możliwe jednak, że po jego użyciu będziesz musiał pokonać jeszcze trudniejszą trasę. Niezwykle pomocnym elementem, którego zalety szybko nauczysz się doceniać, jest zielona strzałka. Dzięki niej wiesz dokładnie, gdzie odpalić bombę albo zacząć budowę mostu, by nie był on ani za duży, ani za mały.

Jeśli chodzi o stronę techniczną gry, to muszę tu powiedzieć, że grafika została wykonana z wielką dbałością. Do wyboru są dwa tryby - 320x200 i 640x480. Stąd dla płynnej animacji wymagany będzie komputer min. 486 DX2, lecz również posiadacze słabszych maszyn po odpowiednim ustawieniu funkcji w menu cieszyć będą mogli oczy **Lemmings 3D.** Całości dopełnia niezwykle przyjemna muzyka. Możliwe jest również odsłuchanie podczas gry melodii zawartych na CD-ROM.

Ogólnie rzecz biorąc, **Lemmings 3D** to kolejna ciekawa propozycja firmy **Psygnosis**. Gra ta jeszcze raz potwierdza regułę, że czasami warto jest sięgną po jakiś starszy, sprawdzony już pomysł, dodać do niego udoskonaloną grafikę i dźwięk, a może również i nowe spojrzenie, potem zaś tylko obserwować miejsca na listach komputerowych przebojów.

LEO







OPISY



Knights of Xentar

Producent: Megatech





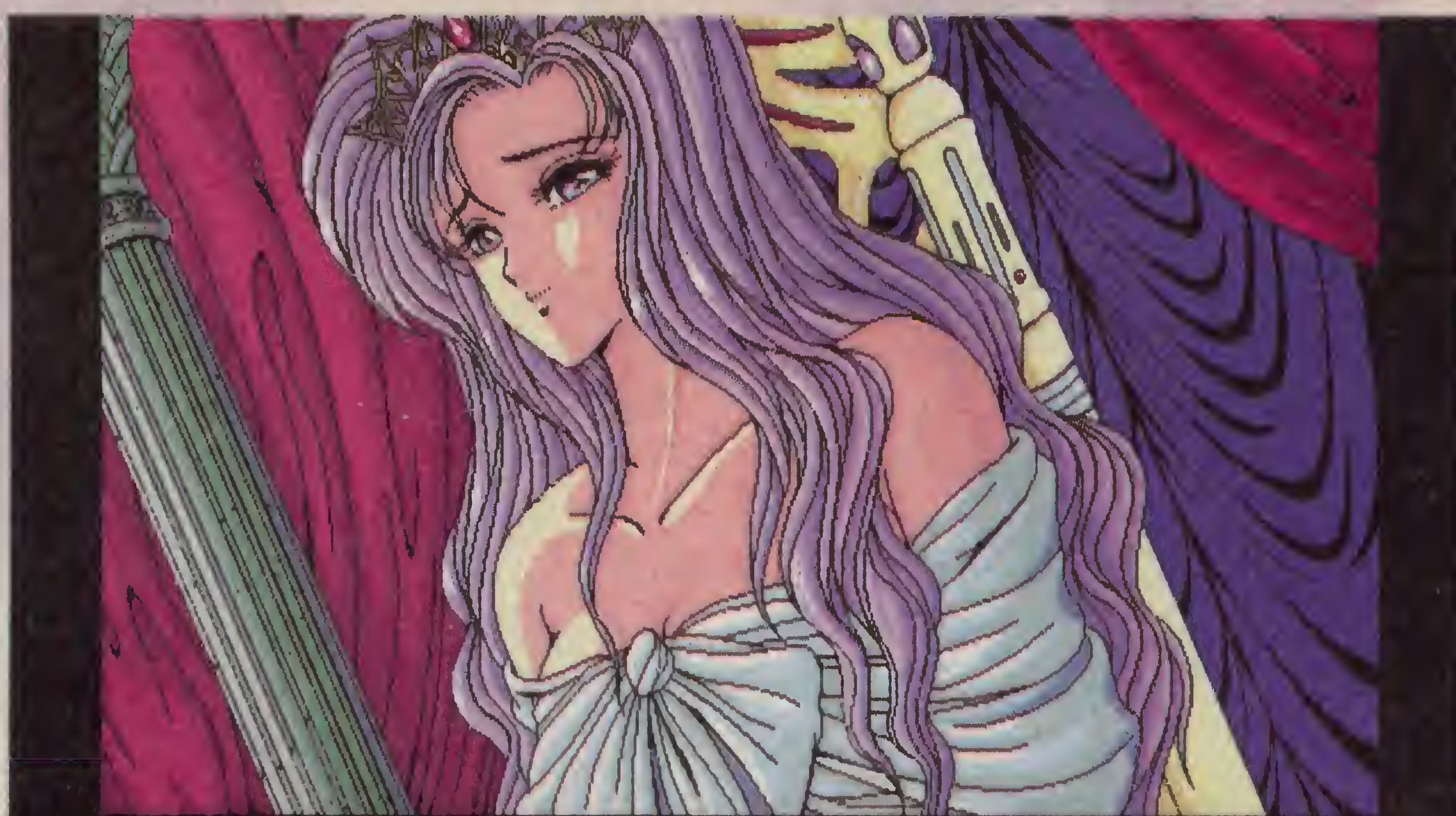
Uwaga, Azjaci atakują! Produkty ich firm software'owych zaczynają coraz intensywniej szturmować komputerowy rynek. Przypomnijmy, że to właśnie taki rodowód mają obie części ***Sango Fighter*** czy ostatnio wydany ***Invincible Fighter*** oraz ***K1 Tank Simulator***. Nie da się ukryć, że ich dzieła stoją na całkiem wysokim poziomie. Nie zdziwiłbym się, gdyby wkrótce zaczęły konkurować z wyrobami zachodnich potentatów, takich jak ***Electronic Arts*** czy ***Microprose***. Swoją klasę, choć w dość oryginalny sposób, potwierdzają programiści **Megatech**, przedstawiając nowy program RPG pt. **Knights of Xentar**.

Jak sami autorzy zapewniają, jest to gra unikatowa, w dodatku świetnie wykonana. Po dłuższym kontakcie z produktem muszę przyznać im rację. Oto próba uzasadnienia mojego stanowiska. Już intro zwiastuje sporą dozę emocji, choć przeciętnego odbiorcę może zaskoczyć. Chodzi głównie o grafikę. Jeśli ktoś ogląda bajki na satelitarnym kanale "Polonia 1", wie, o czym mówię. Duże oczy, a jednocześnie małe nosy i usta są charakterystycznymi atrybutami postaci z japońskich kreskówek. Można by pomyśleć, że rysunki we wprowadzeniu do gry wyglądają koszmarnie, lecz - o dziwo - przedstawiają się bardzo ładnie. Widać tu ciężką pracę grafików, którzy stworzyli naprawdę kunsztowne ilustracje fabuły. Dodatkowo przez cały czas z głośników płynie digitalizowana mowa, całkiem poprawna zresztą. Całość dość mętnie stara się wyjaśnić, o co chodzi tym razem.

Kraina Xentar była całkiem spokojnym miejscem przez kilkaset lat. Ten błogi stan, jak łatwo się domyślić, został w końcu zakłócony, a to za sprawą potężnego demona Deimosa. Nasłał on niezliczone zastępy swoich podwładnych i zaczął zatruwać ludziom życie. Wszędzie zapanował strach i groza, mieszkańcy znikali w niewyjaśnionych okolicznościach lub uciekali ze swoich domostw. Istniało jednak miejsce, którego potwory nie zdołały opanować. Było to Phoenix, kolebka wszystkich rycerzy, miasto wojowników. Stamtąd pochodzili dwaj bohaterowie: Desmond i Rolf. Nie zamierzali mieszać się w sprawy wielkiego świata, lecz siły ciemności porwały przyjaciółkę tego pierwszego, Lunę. Desmond, niewiele myśląc, ruszył na poszukiwania, uzbrojony w potężny miecz sokoła i pancerz Genji. Nie wiedział, że demony właśnie planują jego zagładę.

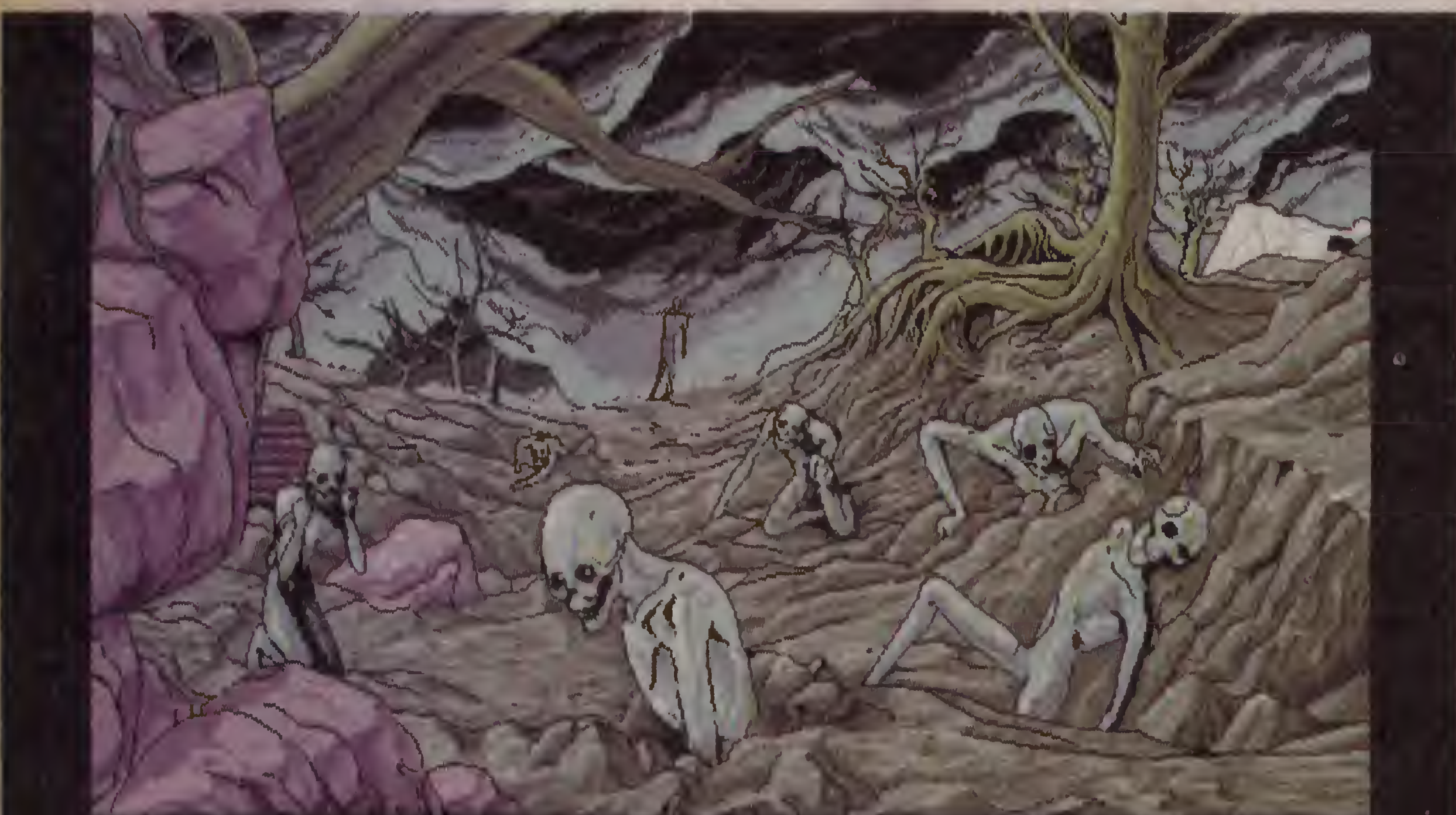
Jak widać, zaczyna się dość ciekawie. A co mamy dalej? Muszę przyznać, że byłem nieco zaskoczony szybkością, z jaką rozpoczęła się akcja. Brak tu jakiegokolwiek generowania bohaterów; wszystko zostało już przygotowane. Jedyne, co musisz zrobić, to podać swoje imię i od razu przystępujesz do gry, a raczej - zostajesz napadnięty przez rabusiów. Jeśli miałbym podać najważniejszą zaletę **Knights of Xentar**, to właśnie wspomniałbym o wyjątkowo szybkiej akcji. Jest to dość istotna przewaga nad innymi współczesnymi rolplejami.

Rzućmy okiem na obszar, na którym toczy się gra. Kraj Xentar to wielki kontynent pełen lasów, gór, wiosek i wielu tajemniczych miejsc. O ile Kendoria z gry ***Ishar*** (cz. 1) wydała mi się bardzo rozległa, o tyle trzeba przyznać, że **Xentar** jest mniej więcej dwa razy większy. Nie grozi Ci tu nuda. Niemal na każdym kroku spotkasz coś zaskakującego. Inna sprawa, że nieco zawodu może sprawić sposób poruszania się w tym wymyślonym świecie. Zapewne większość graczy przywykła już do obrazu widzianego oczami bohatera gry i obrotu o pełne 360 stopni. Tutaj natomiast masz śmieszne ludziki z dużymi głowami poruszające się po dużej mapie. Wygląda to trochę podobnie do ***Red Crystal***, tyle że tu nie powtórzono błędów poprzednika.



Grafika nie zwala z nóg. Wykonano ją z dużą dbałością o szczegóły, lecz w zbyt małej palecie kolorów. Sytuację ratuje nieco opcja przełączenia obrazu z dwuwymiarowego do trójwymiarowego, jednak i tu przychodzi rozczarowanie. Wszystko pozostaje płaskie, a wrażenie trójwymiaru tworzy rozłożenie w przestrzeni. Poza tym początkowo razi trochę nietypowy rysunek, jednak można się do niego przyzwyczaić.

Dobra, ponarzekałem (w końcu nie ma programu doskonałego, może z wyjątkiem ***Wing Commandera***), czas więc na garść pochwał. Grający często jest raczony przerywnikami, w których może podziwiać kunszt komputerowych artystów. W tej sekcji rysunki wykonane są bardzo este-

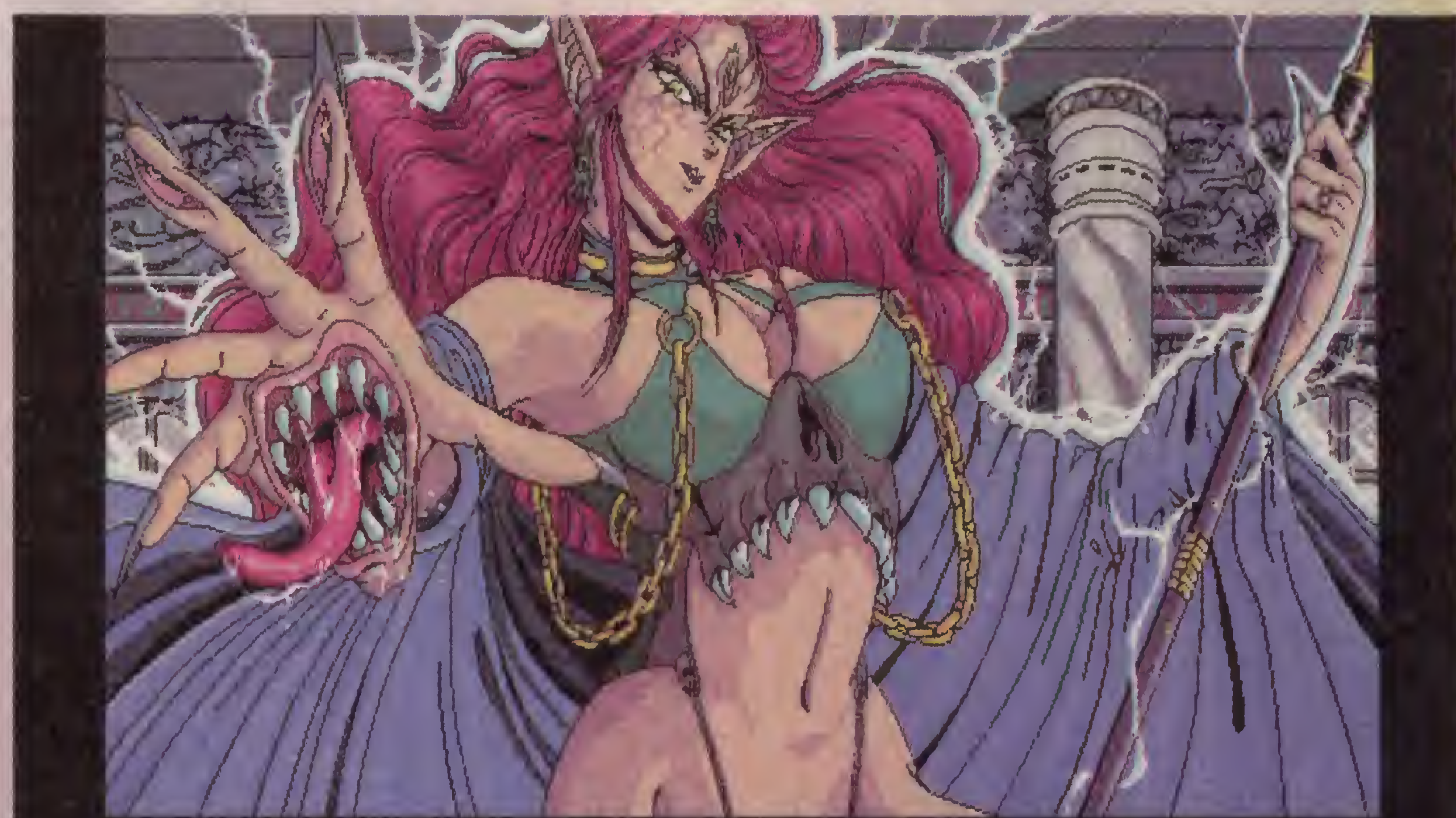




OPISY







tycznie i obfitują w dużą ilość kolorów. Czytając dialogi, można więc odpocząć chwilę, nie męcząc wzroku tandetnymi bohomazami. Po drugie, jeśli ktoś posiada wersję gry na CD-ROM, oprócz oglądania rozmów, także je usłyszy, bowiem w tej wersji zawarto pełną syntezę mowy. Posiadacze dyskietek usłyszą znacznie mniej, tzn. tylko początkowe teksty, lecz i to powinno wystarczyć, ponieważ wszystkie dźwięki, jak zachwala producent, nagrano w studiu, a następnie dokonano cyfrowej konwersji na komputer. Istotnie, brzmią wyraźnie i czysto. Drobne mankamenty zawiera muzyka. Nie wszystkie utworki pasują nastrojowo do fabuły, lecz jest to ostatecznie kwestia gustu. Za to melodia końcowa bije na głowę większość tych, które znam. Jeśli do powyższych zalet dodamy jeszcze przejrzystą obsługę, otrzymujemy bardzo obiecujący efekt.

Akcja **Knights of Xentar** toczy się wraz z Twoją wędrówką po krainie. Odwiedzasz miasta, wioski i podziemia w poszukiwaniu swej broni oraz klejnotów, które umożliwią zniszczenie Zła. Napotkasz wielu ludzi, dla których wykonasz drobne zadania, a którzy w zamian pomogą Ci w dotarciu do celu. Chciałbym tu zwrócić uwagę na jeszcze jedno podobieństwo do ***Red Crystal***. W miejscach zamieszkałych spotykasz się z przechodniami, którzy mogą udzielić pożytecznych informacji, jednak tutaj to Ty decydujesz, czy chcesz zacząć rozmowę i nie musisz opędzać się od nich, jak od much. Widzisz więc, że można zrobić nietypowe RPG, unikając rażących błędów.

Innym elementem zasługującym na uznanie jest walka. Wędrując po krainie, napotkasz całe chmary przeciwników. Nie chodzi jednak o ich różnorodność, choć rodzajów jest naprawdę wiele. Nietypowo rozwiązano sam sposób przeprowadzania pojedynku. Toczy się on automatycznie, a Ty decydujesz tylko, czy bohaterów uzdrowić i ewentualnie jakich czarów użyć. Wbrew pozorom nie jest to rozwiązanie uproszczone. Położono po prostu nacisk na inne elementy starcia. Po co klikać zawzięcie myszą, jeśli ciosy i tak zadawane są losowo? Proszę sobie nie myśleć, że przez to bitwa straciła na atrakcyjności. Wręcz przeciwnie, nad niektórymi potworami trzeba popracować naprawdę długo. Niebagatelne znaczenie ma tu znajomość przeciwnika. Jeśli drużyna walczy po raz kolejny z tym samym wrogiem, nabywa o nim wiedzy. Ilustruje to niewielki procentowy wskaźnik. Wraz z jego wzrostem zwiększa się siła ciosów bohaterów. Ponadto do Twoich zadań należy ustawianie rodzaju i agresywności ataku, co daje już chyba dość spore możliwości.

Wspomniałem przed chwilą o magii, powiem więc, jakich czarów używa się w grze. Istnieje ich tylko pięć (!). *Warp* służy do przenoszenia drużyny pomiędzy odwiedzonymi już lokacjami. *Earth* leczy członków załogi, dodając różne ilości punktów życiowych w zależności od doświadczenia maga. Następne trzy są zaklęciami typowo bojowymi o różnej mocy rażenia. Te ostatnie posiadają także potwory i umiejętnie ich używają. Taka ilość, choć niezbyt duża, wystarcza w zupełności.

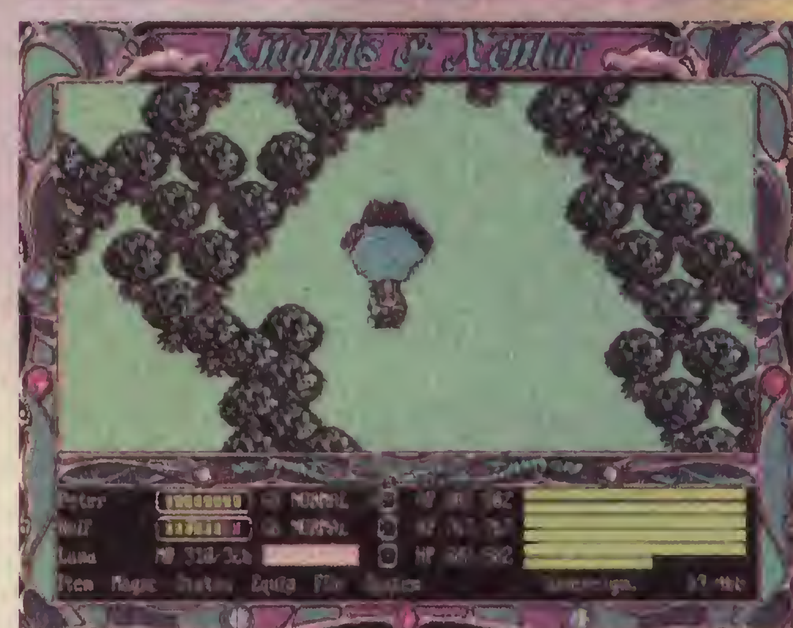
Ponadto rolę czarów pełnią niektóre mikstury i przedmioty. *Heal Potion*, *High Potion*, *Stamina Drink* i *Angelic Mist* są ekwiwalentami *Earth*. W ucieczkach pomaga *Smoke Grenade*, a *Magic Wing* to po prostu *Warp*.

Oprócz tego występuje sporo przedmiotów specjalnych, których nie używasz w standardowy sposób, ale musisz je mieć, aby posunąć się dalej. Bardzo różnorodna jest również broń. Masz kilkadziesiąt rodzajów mieczy, hełmów, pancerzy i pierścieni magicznych. Niektóre mogą być wkładane tylko przez określone osoby.



Z tego, co napisałem, wynikałoby, że przez całą grę kierujesz kompletną drużyną. Tymczasem tak nie jest. Przygodę rozpoczynasz tylko Desmondem. Wraz z rozwojem sytuacji pozyskasz obecność swego przyjaciela, Rolfa i czarodziejki Luny. Bez nich nie będziesz w stanie pomyślnie dotrzeć do końca. Dość interesującą innowacją jest konieczność przeżycia wszystkich bohaterów. Zmusza to do utrzymywania każdej postaci w odpowiedniej kondycji. Jeśli chodzi o doświadczenie, to owszem, zdobywane jest sukcesywnie i dość często. Program oferuje ponad 70 poziomów. Wiąże się to z większą wytrzymałością, zręcznością, inteligencją i... silniejszymi przeciwnikami. Nie ma programu RPG bez zagadek logicznych, dlatego również ten je posiada. Rzadko są to naprawdę ważne problemy, takie jak w zamku Kalist. Najczęściej trzeba pokombinować, by dostać się do określonej sekcji labiryntu, czy też znaleźć jakiegoś człowieka. Być może starzy wyjadacze będą zawiedzeni, jednak prostota oznacza także dostępność szerszej publiczności.







Reasumując, z całą pewnością **Knights of Xentar** należy do najoryginalniejszych produkcji ostatnich miesięcy. Wysiłek intelektualny został pogodzony z dobrą zabawą. Cała rozgrywka jest przyjemna i dynamiczna. Na charakter gry składa się także spora doza humoru obecna w dialogach i zachowaniu niektórych postaci. Grze wystawiam wysoką ocenę i z niecierpliwością czekam na następne wyroby japońskich programistów.

Piotr Bilski
"Alien"

Knights of Xentar

9	8	9

ROLE-PLAYING

PC

386,
4 MB RAM,
też CD-ROM



Flink

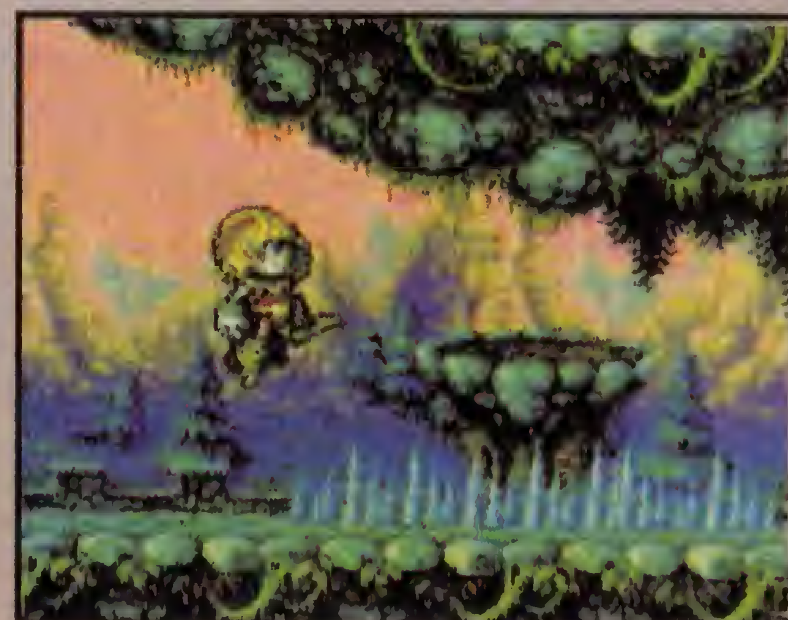
Producent: Psygnosis

Firma **Psygnosis** w ciągu wielu lat swojej działalności, wyrobiła sobie reputację w dziedzinie gier platformowych. Jak bez wątpienia pamiętasz, to właśnie programiści z **Psygnosis** stworzyli obie części ***Chuck Rock***, ***Brian the Lion*** i wiele, wiele innych gier, które znalazły sobie zwolenników (przede wszystkim wśród młodszych graczy).

Flink jest kolejną grą platformową **Psygnosis**. Na pierwszy rzut oka niezwykle przypomina ona, zwłaszcza pod względem graficznym, poprzedni wytwór firmy spod znaku sowy, o którym już wspomniałem - ***Brian the Lion***. Swego czasu perypetie wesołego lwiątka niezbyt przypadły mi do gustu, mimo doskonałych rozwiązań graficznych i dźwiękowych. Z tym większą ulgą stwierdzam, że grając we **Flinka** doznałem miłego rozczarowania. Nie przepadam za grami platformowymi i uważny Czytelnik zapewne zdążył się w tym zorientować, **Flink** jest jednak inny, mimo łudzącego podobieństwa do ***Brian the Lion*** i, tym samym, do całej grupy platformówek.

W porównaniu do innych gier tego typu, w tym produkcie fabuła jest stosunkowo rozbudowana. Głównym bohaterem jest początkujący adept magii przemierzający bajecznie kolorowe krainy, w których to na każdym niemal kroku czyhają na jego skromny żywot mniej sympatyczne stworzonka. Każdy, nawet początkujący, czarodziej powinien mieć możliwość władania magią, by w konsekwencji rzucać czary. Jednym z zadań Flinka jest właśnie poszerzanie swojego repertuaru zaklęć. W fantastycznej krainie (podzielonej na naprawdę sporą liczbę poziomów i etapów), przez którą będzie podróżować nasz nieustraszony poszukiwacz przygód, znajdują się receptury czarów, często ukryte w masywnych kufrach. Po odczytaniu takowego pergaminu, Flink będzie zmuszony odnaleźć odpowiednie składniki. Dopiero wówczas zostanie obdarzony mocą rzucania konkretnego zaklęcia. Na tym jednak perypetie z magią się nie kończą. Każdy szanujący się czarodziej, by móc rzucić jakikolwiek czar, musi dysponować "potencjałem magicznym". Również i Flink nie jest w tej kwestii wyjątkiem. Nasz bohater (a Ty wraz z nim) musi troszczyć się przez cały o swoje magiczne moce i w przypadku nagłego ich nadwątlenia - uzupełniać je.





Poza samą magią część platformowa prezentuje się całkiem interesująco. Poza tradycyjnym skakaniem i zbieraniem tokenów, Flink może podnosić różnorodne przedmioty i używać ich nie zawsze tak, jak by tego pragnęły inne stworzenia występujące w grze. "Rozciąga" to grywalność i sprawia większą satysfakcję graczowi. Pozostając przy grywalności, muszę stwierdzić, iż we **Flinka** gra się naprawdę przyjemnie. Bez wątpienia nie jest to gra na długie zimowe wieczory, jak ***Colonization*** czy ***Frontier***, lecz można dzięki niej mile spędzić wiele godzin. Wykonanie również nie daje powodów do narzekań. Grafika jest sympatyczna, przesuw zaś wyjątkowo płynny. Pewne zastrzeżenia można by mieć w stosunku do oprawy dźwiękowej, jednak... zawsze jest jakieś "ale" i nie wydaje mi się, aby nie najlepszy dźwięk miał degradować tak miłą grę.

Wydaje mi się, że **Flink** znajdzie uznanie zarówno w rękach młodszego gracza, jak i "weterana", gdyż swoją rozbudowaną (jak na grę platformową) fabułą i sympatycznym wykonaniem wciągnęła nawet mnie. A o to ciężko, zwłaszcza, jeżeli mam do czynienia z grą platformową.

Szymon Grabowski



Gulp

Producent: In-House

Woda, podstawa życia na Ziemi - bez niej człowiek ginie, podobnie jak wszystkie inne stworzenia. Lecz niestety, mimo tylu plusów, woda w nadmiarze także szkodzi. Przekonali się o tym ludzie, kiedy Ziemia zaczęła pogrążać się w morskiej toni. Nie było wątpliwości, była to niestety inwazja, ludzie zdążyli jednak wysłać wiadomość w kosmos. Wołania o pomoc dotarły na pewną planetę i prawie natychmiast mieszkańcy tego świata ruszyli na pomoc rasie ludzkiej. Co ciekawe, istoty te nie bały się wody, a wręcz ją uwielbiały, gdyż były to... inteligentne ryby. Jak to zwykle w takich wypadkach bywa, zostałeś dowódcą owego oddziału dzielnych ryb. Twoim zadaniem jest ocalić ludzkość czyli normalka.

Gra powstała jako naśladownictwo znanych lemmingów, lecz różni się od swego pierwowzoru kilkoma bardzo ważnymi szczegółami. Jak już na początku wspomniałem, kierujesz poczynaniami całego stadka (ławicy?) ryb, które choć podróżują w kosmosie, do najinteligentniejszych stworzeń nie należą. Aby wydać rozkaz rybie, wystarczy, że klikniesz LPM na daną ikonę, a potem na wybraną rybkę. Niestety, dość często okazuje się, że nie masz już dostępu do danego rozkazu, gdyż są one limitowane i na początku każdej planszy otrzymujesz po pięć "sztuk" każdego rozkazu. No dobra, a co zrobić, gdy musisz ten sam rozkaz wydać np. dziesięciu rybom? Ano wtedy wystarczy kliknąć na danym rozkazie PPM i wskazać rybę, od tej chwili każda inna rybka, która przepłynie obok ryby-sierżanta wykona zadany rozkaz (niestety, tylko przez jakiś czas).



Zadanie dla Ciebie i Twoich podopiecznych jest teoretycznie łatwe, wystarczy po prostu udać się do wyjścia, lecz w praktyce wygląda to zupełnie inaczej. Po drodze czeka Cię wiele przełączników, wrogów, zapór oraz trucizn, a także wiele innych pułapek. Oprócz standardowych zadań możesz wykonać zadania dodatkowe, o których zostaniesz poinformowany przed każdą nową misją.

Dodatkową atrakcją gry, pełnej zresztą humoru, są imiona rybek. Znajdziesz wśród nich Bruce'a



Gloom

Producent: Black Magic

Jakiś czas temu Boss przedstawił Ci "pierwsze spojrzenie" na grę **Gloom**, kiedy to była ona jeszcze w przygotowaniu. Dla osób, które nie czytały tamtego tekstu przypominam, iż **Gloom** jest kolejną amigową grą doomopodobną (drugą po ***Cytadeli***). Miło mi donieść, że prace nad **Gloomem** zostały zakończone i dziś mam przyjemność zaprezentowania Ci recenzji tej gry.

Na początku **Gloom** wita Cię ekranem ze listą opcji. Na pewno większość graczy-morderców podskoczy z krzesła, widząc opcje Two Player Game i Two Player Combat. Tak! Istnieje możliwość gry dla dwóch graczy NA JEDNYM KOMPUTERZE (ekran podzielony jak w ***Lotusie***). Tego nie ma w żadnej grze doomopodobnej na PC! Na tym jednak nie koniec! Za sprawą połączenia przez modem lub kabel, w grze może wziąć udział czterech graczy! Nie muszę chyba dodawać, iż emocje są wówczas kilkukrotnie większe - szansa wyżycia się na znienawidzonym koledze bez uszczerbku na zdrowiu jest wreszcie realna. Dzięki pozostałym opcjom możesz dowiedzieć się nieco o grze i jej autorach, ustalić czy będziesz eksterminował wroga przy pomocy klawiatury, joysticka lub też konsoli z CD32, a także zdecydować się czy gra będzie bardziej lub mniej "krwista".

Najistotniejsza w grach doomowatych jest płynność przesuwu ekranu. Autorzy **Glooma**, wzorując się na podobnych pozycjach, umożliwili graczowi pewną ingerencję w ten niezwykle istotny czynnik. Naciskając [Esc], możesz ustawić wielkość ekranu, rozdzielczość pikseli oraz jakość podłogi i sufitu. Oczywiście, im mniej detali i im mniejszy ekran, tym przesuw staje się bardziej płynny. Wadą **Glooma** jest niemożność grania na największym ekranie z wyższą rozdzielczością pikseli. Przypuszczam, że autorzy zanadto obawiali się zbyt dużej straty płynności. Na A1200 z procesorem 68030 42 MHz i 6 MB RAM, na której to miałem przyjemność testować **Glooma**, wszystkie ustawienia wielkości ekranu, rozdzielczości i jakości nie wpływały na płynność gry, która pozostawała... hmmm... płynna.

Grafika **Glooma** jest uzależniona od wybranej rozdzielczości. W przypadku rozdzielczości niższej, wrodzy żołnierze są niemożliwi do rozróżnienia, gdy zaś są oddaleni widać tylko "plamy" poruszające się gdzieś w tle. Proponuję raczej zmniejszyć wielkość ekranu, jednakże grać na wyższych detalach. Podobnie ma się sprawa z podłogami i sufitem - możesz regulować ich jakość i tym samym uatrakcyjniać grafikę.

Oprawa graficzna zasługuje na duże brawa. Pod tym względem **Gloom** stoi wyżej od ***Cytadeli***. Proponuję tylko wkroczyć do gotyckiego grobowca, czy też do samych piekieł. Autorzy gry zadbali również, by oko gracza cieszyło się widokiem latających zakrwawionych ludzkich (choć nie tylko) szczątków rodem z ***Mortal Kombat 2***. Wszystko to wraz z realistycznymi odgłosami kroków, strzałów i krzyków wrogów tworzy niepowtarzalną atmosferę. Szkoda tylko, że strzałom wroga nie towarzyszy dźwięk. prawdę piorunujące i uważam, że pod względem atmosfery **Gloom** mieści się w tej samej lidze, co np. ***Doom***.

Teraz przejdźmy do sprawy najbardziej istotnej, a mianowicie do grywalności opisywanego produktu. Spieszę donieść, iż również na tym polu **Gloom** prezentuje się bardzo dobrze. Komnaty zbudowane są w sposób interesujący - niekoniecznie mają kształt prostokątny. W niektórych miejscach zastosowano bardzo ciekawe pomysły. Doskonałym przykładem może być koło śmierci z trzeciego etapu. Pewną wadą jest fakt, iż gra ma miejsce praktycznie na jednej płaszczyźnie (to samo tyczy się ***Cytadeli***). No cóż, tutaj wygrywa ***Alien Breed 3D***, bądź też ***Fears***. Najważniejsze jest jednak



Gloom nie posiada modułu muzycznego przewijającego się w trakcie gry, co uważam za rzecz pozytywną. Programiści nie zapomnieli jednak o dźwięku. Odgłosy kroków, otwieranych drzwi, wreszcie agonalnych krzyków wroga będą towarzyszyć Ci przez cały czas. Uczucie lęku towarzyszące graczowi podczas przemierzania ponurych zakątków gotyckiego grobowca potęgowane odgłosami skrzypiących drzwi jest nato, że wrogów eksterminuje się miło, łatwo i przyjemnie, a na dodatek - z dzikim grymasem satysfakcji na twarzy (wiem, bo przyglądałem się Bossowi, gdy grał w **Glooma**).

Na zakończenie nasuwa się podstawowe pytanie: czy **Gloom** jest lepszy od ***Cytadeli***? Nie udzielę na nie odpowiedzi, sądzę jednak, że po przeczytaniu tej recenzji sam możesz wybrać tytuł, który bardziej odpowiada Twoim gustom.

Szymon Grabowski





Lee, Jane Fonde oraz parę innych znanych nazwisk.

Gulp! nie jest super-produkcją, jakich ostatnio coraz więcej na rynku gier, ale nie znaczy to, że nie zasługuje na uwagę. Wręcz przeciwnie - tak mało przecież wydaje się dzisiaj gier logicznych. Już tylko dlatego warto sobie... "pogulpować".

Sebastian Babczyński "Muad'Dib"





Dawno, dawno temu, w zapomnianej już epoce komputerów 8-bitowych, przez ekrany monitorów przewinęła się gra *Pitfall*. Dużo większym powodzeniem cieszyła się jej następczyni pod wiele mówiącym tytułem - *Pitfall 2*. Ci, którzy pamiętają te zamierzchłe czasy, na pewno przypominają sobie tę niezłą platformówkę. Dlaczego wspominam te minione (łza się w oku kręci) czasy? Otóż właśnie na rynku pojawiła uwspółcześniona wersja tego dawnego przeboju pod tytułem **Pitfall: The Mayan Adventure** i to od razu wyłącznie pod Windows '95.

Wstęp do gry jest wprost oszałamiający. W sumie jakieś 30 sekund. Główny bohater wbiega do krypty i spostrzega złotą statuetkę strasznie do niego podobną. Radośnie woła ojca. W wejściu majaczy jakiś cień - prawdopodobnie taty. Po chwili cień znika (chyba go coś zjadło), a nasz bohater w panice wybiega z krypty. Nawet nie zabrał złotego posążka. Koniec intra. O, przepraszam! Za chwilę przebiega po gzymsie w środku dżungli, a za nim gna apetycznie uśmiechnięty tygrys.



Jeszcze tylko tytułowy napis i koniec. Wiadomo z niego wszystko. Znowu trzeba będzie uciekać. Można zaczynać grę.

Cóż nas czeka podczas gry? Normalka. Ponieważ tłem jest południowoamerykańska dżungla, bohater skacze sobie z kwiatka na... Eee, chciałem powiedzić, z gałązki na gałązkę. Od czasu do czasu skorzysta z majtającej się liany. Gdzie indziej użyje pajęczyny jako trampoliny. W jeszcze innym miejscu powspina się po linie. Najciekawsze są jednak gumy. Służy to do wystrzeliwania się w górę. Szczerze mówiąc, nigdy czegoś takiego w dżungli nie widziałem (to znaczy nie pokazywali w telewizji). Podczas tych akrobatycznych popisów od





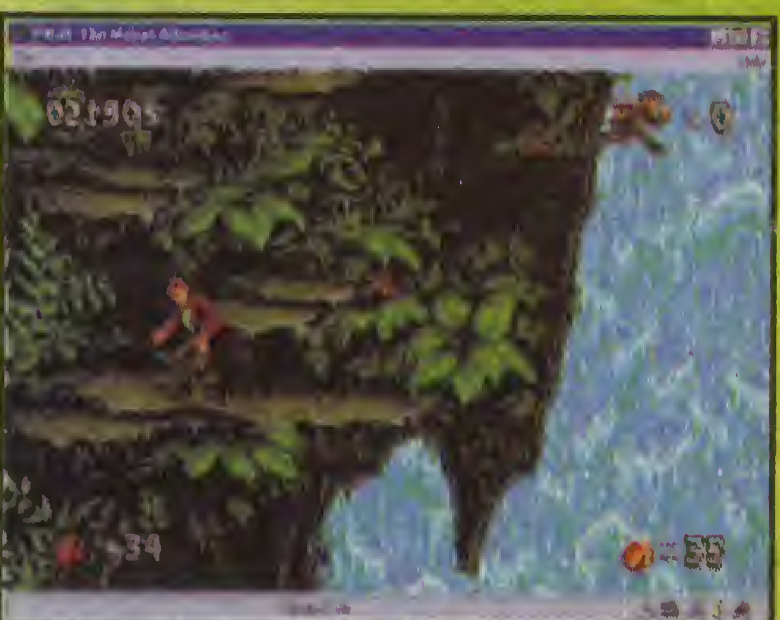






Producent: Activision













czasu do czasu załatwisz bumerangiem czy innym kamieniem natrętne małpy albo jakiegoś węża. Kiedy już przebrniesz przez to zielone szaleństwo (dwa etapy), czeka Cię kopalnia. Pojeździsz na górniczym wózku, załatwisz kilka nietoperzy i dalej w tym stylu przez kolejnych jedenaście poziomów plus cztery dodatkowe.

Oczywiście, nie ma sensu porównywać grafiki starej i nowej wersji. Różnica kilku klas i epok. **Pitfall: The Mayan Adventure** prezentuje się pod tym względem okazale. Duża gama kolorów (wszak to SVGA) korzystnie wpływa na odbiór wrażeń wzrokowych. Nie da się ukryć, że jako żywo przypomina ona osiągnięcia ***Flashbacka***. Gorzej z wrażeniami słuchowymi. Niezbyt rozwiniętą ścieżkę dźwiękową ratują odgłosy dżungli. Jeśli chodzi o grywalność, to jest nie najgorsza. Potwierdzi to każdy gracz lubujący się w ekspresowym demontażu joysticka.

Podstawowy feler gry to wymagania. Jest zrozumiałe, że wraz z pojawieniem się nowego syste-



mu, jakim niewątpliwie jest Windows '95, będzie się wydawać coraz więcej gier z nim współpracujących. Ale dlaczego tylko i wyłącznie z nim? I to w miesiąc po światowej premierze?! Chyba jednak jest to lekka przesada! Nie wspomnę o naszym kraju, gdzie wszystko ma półroczne opóźnienie, ale za naszymi zachodnimi granicami zmiany też tak szybko nie następują. Zwariować można.

Dźwiedź





CREATURE SHOCK

Producent: Virgin Interactive



Pewnego dnia, gdzieś w przestrzeni kosmicznej, sunął w ciszy statek Ziemskiej Konfederacji. Tak się jakoś złożyło, że wprost na kursie kolizyjnym tegoż statku znajdował się dziwny asteroid. Komputer dokładnie go zbadał i złożył raport kapitanowi statku, a właściwiej kapitanowej. Niestety, okazało się, że asteroid ten nie jest wcale taki martwy, na jaki wyglądał - promienie skanujące obudziły w nim życie pogrążone dotychczas w letargu. Wszystko stało się tak nagle, że pani kapitan zdążyła wysłać tylko sondę zwiadowczą. Uruchomił się system autodestrukcji i... po dziesięciu sekundach po statku oraz jego załodze pozostała tylko chmura gazu, którą pochłonęła próżnia. Sonda skierowała się do najbliższej bazy, a tajemniczy i groźny asteroid kontynuował swoją podróż. Dopiero po jakimś czasie wezwano Ciebie, abyś stawił się w tajnej bazie. Jako najwyższej rangi komandos i pilot otrzymałeś zadanie odnalezienia owego asteroidu, zbadania go oraz zniszczenia w razie potrzeby. Ruszasz w swoją być może ostatnią misję, przygotuj się więc na wszystko. Wierz mi, nie będzie to łatwe zadanie!

Tak przedstawia się wstęp do najnowszego hitu firmy **Virgin Interactive** pt. **Creature Shock**. Jak już wspomniałem, gra zaczyna się w chwili, gdy Twój statek opuszcza tajną bazę i rusza w kierunku tajemniczego asteroidu. I tu właśnie zaczynają się pierwsze "schody". Musisz najpierw dolecieć do owego tajemniczego gościa. Dostępu do niego bronią setki ton żelastwa, a na samym końcu znajduje się wyjątkowo wytrzymały przeciwnik (chyba wiesz, gdzie powinieneś wysłać te całe tabuny obcych, a jeśli nie, to niepotrzebnie grasz w tę grę). Jednak dopiero gdy dolecisz do asteroidu, zaczyna się prawdziwa zabawa. Jeszcze tylko komitet powitalny i możesz ruszać, aby spenetrować zatęchłe korytarze asteroidu.

Mieszkańcy owego bloku skalnego nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do Ciebie oraz Twojej misji i będą atakować Cię hordami. Obcy dzielą się na kilka typów:







- latające i pełzające szkaradztwa - nie można ich niestety zabić;
- zwykli Obcy (fajnie powiedziane) - można ich zabić trafiając w specjalny punkt na piersi lub odwłoku;
- potwory, które musisz uśmiercić już przy pierwszym kontakcie, inaczej zginiesz.

Twoją niezawodną bronią jest pistolet oraz podręczne pole siłowe (podczas walki RBM daje osłonę, bez niej zginiesz). Nadwątlone siły możesz podreperować specjalnymi kulkami, które nie dość, że regenerują Twoje siły, to jeszcze wzmacniają moc Twojego pistoletu.

Jak w ogólnym ujęciu gra się prezentuje? Grafika jest wprost rewelacyjna; muzyka, choć nienajlepsza, dobrze oddaje nastrój korytarzy. Do tego dochodzi świetne intro, dużo sampli oraz wysoka grywalność. Niestety, **Creature Shock** ma też dość wysokie wymagania. Na pudełku znajduje się nalepka informująca gracza o tym, aby najlepiej uruchomił ją na pecece wyposażonym w procesor Pentium. Na szczęście, gra chodzi w miarę płynnie także na zwykłym 486. Na szczęście?!

Sebastian Babczyński
"Muad'Dib"

PS. Informacja dla AMIGOWCÓW. Zapowiadana była wersja na komputery z modułem MPEG, a więc i na naszą Amisię.

Creature Shock
! 8 8
ZRĘCZNOŚCIOWA

PC
486/33
4 MB RAM
CD-ROM

Dystrybutor
Techland
Sklep ŚGK

LUNAR COMMAND

Producent: Wesson International



W grach komputerowych bardzo często poruszany jest temat podboju kosmosu. Ile to już razy rodzaj ludzki przemierzał galaktyki, odkrywał nowe układy słoneczne i zakładał kolonie w odległych krańcach wszechświata? Oczywiście, niepowtarzalny smak przygody, który towarzyszył takim rozgrywkom, stanowił o ich popularności. Przestańmy jednak bujać w obłokach i zejdźmy choć na chwilę na ziemię. Nie ma co nawet marzyć o podróżach międzygwiezdnych przy obecnym stanie prac w tym kierunku. Owszem, można snuć śmiałe i dalekosiężne plany, jednak ogromną ilość prac trzeba wykonać jeszcze w najbliższym otoczeniu Niebieskiej Planety. Nie musimy się rozglądać daleko. Choćby taki Księżyc. Od zawsze był najbliższym sąsiadem naszej planety i pierwszym oknem na szerokie, kosmiczne szlaki. Nic więc dziwnego, że ludzie przejawiali niemal pewność, iż w końcu osiągną powierzchnię naturalnego satelity Ziemi. Powstały na ten temat dziesiątki książek i filmów, że wspomnę o dziele George'a Meliesa "Podróż na Księżyc", czy literacki majstersztyk polskiego pisarza Jerzego Żuławskiego "Na srebrnym globie". Baza na nim ustanowiona byłaby świetnym przystankiem dla bardziej zaawansowanych wycieczek.

Dzisiaj na warsztacie gra, która traktuje o perspektywach działalności człowieka na Księżycu. Jest to program z gatunku SimCity, choć oczywiście zarówno charakter, jak i własne rozwiązania techniczne czynią go odrębną produkcją.

W atmosferę podboju kupy piachu zwanej pompatycznie "srebrnym globem" wprowadza nas efektowne intro, okraszone przemówieniem prezydenta Kennedy'ego. To nic, że statki kosmiczne wyglądają, jak Y-wingi z "Gwiezdnych wojen". Poza tym mamy całkiem ładny obrazek życia codziennego astronautów.

Rzecz rozpoczyna się w roku 2010, co chyba jest rozsądną datą. Tak jak w słynnym przeboju firmy Maxis, mamy tu spory kawałek terenu do zagospodarowania. Zależnie od szczęścia, może być on płaski jak stół, bądź pokryty siecią kraterów. Naturalnie w czasie rozgrywki widzimy tylko jego fragment, mogąc w każdej chwili zrobić powiększenie. Do operacji na powierzchni służą ikony po lewej stronie. Jest ich sześć, a każda reprezentuje inny rodzaj struktury, którą można zbudować Są zatem kompleksy mieszkalne, laboratoria, kopalnie, "prace ziemne", sieci energetyczne i cieplne, a także fabryki. Po podświetleniu ikony należy przytrzymać przycisk myszki, by pojawiła się listwa wyboru budowli w danej kategorii.

Zostawmy na chwilę tematy architektoniczne i popatrzmy na górną listwę. Jest ona równie ważnym elementem systemu kierowania bazą. Oprócz standardowych komend dotyczących operacji dyskowych (open, save, new itp.) występuje opcja statystyczna. Istnieje w niej dostęp do schematu połączeń energetycznych i termicznych, czyli innymi słowy - zaopatrzenia w prąd i regulacji ciepła. Dla ciekawskich umieszczono tu także wykresy dotychczasowej produkcji materiałów i wydobycia złóż. Następnym panelem jest market. Tutaj dowódca ma możliwość zobaczyć, jak w ostatnich pięciu latach kształtowały się ceny sprzedaży wydobytych surowców; ponadto mamy jeszcze wykres zapotrzebowania na towary. Jeśli baza wykazuje nadwyżki któregoś z produktów, należy je zamienić na gotówkę. Ikona handlu przewiduje określenie ilości sprzedawanego towaru, wyświetla także cenę jednostkową. Ostatni panel, Operations, ma największy wpływ na rozgrywkę i stanowi o odrębności **Lunar Command** w stosunku do innych gier tego typu. Znajduje się tu pięć opcji, z czego naprawdę istotne są cztery.

Pierwsza, *Population*, to sterowanie liczbą ludności na Księżycu. Nie trzeba już zabiegać, by ludzie łaskawie chcieli się osiedlać w przygotowanych dla nich lokalach. Wystarczy tylko wpisać liczbę potrzebnych pracowników, a natychmiast zostaną oni przewiezieni na miejsce. Jedyną przeszkodą ograniczającą liczbę fachowców jest pojemność modułów mieszkalnych, każdy bowiem mieści tylko 16 ludzi. Liczbę możliwych do zasiedlenia miejsc pokazuje okno "habitation capacity". Jeżeli nie ma tam koloru czerwonego, to wszystko w porządku. Jego pojawienie się sygnalizuje potrzebę dobudowania następnych sektorów mieszkalnych.

Z kolei drugie okno, *Workload Demand*, informuje o zapotrzebowaniu na nowych pracowników. Kolor czerwony wskaźnika oznacza niedobór, a zielony nadmiar siły żywej. Musimy pamiętać o tych wskaźnikach, budując struktury bazy, jako że każda wymaga innej liczby ludzi do obsługi. Poniżej widnieje pole "productivity", które jest wskaźnikiem wyprodukowanych dotąd materiałów.

Przedostatnie okno to *Budget*, czyli stan naszej kasy, dotacje i koszty utrzymania. Występuje tam także istotny czynnik, jakim jest wskaźnik uzupełnień. Jeśli wynosi on 100%, to wszystko w porządku. Jednakże z końcem roku okazać się może, że śmiałe posunięcia dowództwa stacji spowodowały przekroczenie kredytu NASA. Wtedy w



pierwszej kolejności odcinane są dostawy z Ziemi, których brak jest przyczyną zaburzeń w funkcjonowaniu bazy. Wysiłek gracza zostaje zatem skierowany na stworzenie samowystarczalnego księżycowego miasteczka, kredyty NASA są przecież coraz mniejsze.

Ostatnią możliwością w tej cześci menu jest *Annual Report*, który ma znaczenie czysto informacyjne. Widzimy tam zyski ze sprzedaży surowców oraz wydatki na najpotrzebniejsze artykuły, takie jak jedzenie, sprzęt, woda itp.

Całe funkcjonowanie bazy oparte jest na pieniądzach (jak zresztą wszystko na tym świecie). Trzeba zatem bardzo ostrożnie podejmować decyzje finansowe i każdego centa ważyć w ręku dwa razy. Chodzi mi tu głównie o zakup budowli, ponieważ każdą strukturę charakteryzuje zarówno odmienne zapotrzebowanie na prąd, jak i koszty utrzymania. Jeżeli od początku zaczniemy szaleć, stawiając hotele, fabryki i domy rekreacyjne, to szybko się okaże, że nie ma już gotówki, a to na ogół oznacza koniec gry. Przy rozwijaniu







działalności rąk ludzkich na Księżycu musimy także zwrócić uwagę na komfort życia pracowników. Nie wystarczy dać im dach nad głową i odpowiednią pracę. Trzeba także zadbać o miejsca wypoczynku, relaksu, a nawet hotele dla wczasowiczów.

W **Lunar Command** rozgrywkę podzielono na miesięczne tury, tak jak w ***SimCity***. Pod koniec roku cała nasza praca zostaje podsumowana pod względem pieniężnym. Oprócz tego program punktuje wszystkie posunięcia, przyznając oczka za zapewnienie ludziom pracy lub ważne odkrycie dokonane w naszych laboratoriach, a odejmuje np. za niedostateczną ilość uzupełnień. Mówiąc krótko, punkty są odzwierciedleniem jakości pracy kierownictwa stacji.

Warto jeszcze dodać kilka słów na temat żółtej listwy informacyjnej w górnej partii ekranu. W zamierzeniach miała zapewne służyć do przejrzystego i obrazowego przedstawiania najnowszych danych. Jednak kiedy komputer zaczyna wyświetlać informacje na temat złóż, robi się z tego mały bałagan, z którego trudno wybrać najistotniejsze rzeczy. To dość drobna wada, ale trochę psuje zabawę.

Baza, jak to baza, funkcjonuje według powszechnie znanych prawideł, jednak trzeba by rzec słówko o tym, co dzieje się na planszy głównej. Widzimy zatem zabudowania, pracujące mazyny górnicze, jeżdżące samochody i przelatujące statki kosmiczne (oczywiście nie od razu, trzeba się najpierw rozwinąć, pobudować drogi, lądowiska itp.). Sceneria jest więc bardzo podobna do tej z ***SimCity***, jednak ze względu na księżycowe warunki wygląda bardzo egzotycznie i pobudza wyobraźnię.



Z tego, co piszę, wynikałoby, że mamy do czynienia z jeszcze jednym klonem starej, dobrej gry. I tak właściwie jest. Mimo to programiści zadbali, by schemat poprawić i uatrakcyjnić, a także dodali kilka swoich pomysłów. Dlatego nie sądzę, by ktokolwiek poczuł się oszukany. Całość wygląda zupełnie naturalnie i sprawia bardzo dobre wrażenie. Wszystko, co napotkamy na swojej drodze ku sukcesowi, jest logiczne i ma przyczynę w naszych posunięciach. Na przykład jeżeli do budynków mieszkalnych dostarczymy tylko ene gię, zapominając o sieci cieplnej, to ludzie długo tam nie wytrzymają (stopień zaopatrzenia w prąd i odpowiednią temperaturę ukazują dwa wskaźniki na dole ekranu). Podobnie będzie, gdy ustawimy kopalnie na dnie krateru. Jest to inwestycja kosztowna, a w tym wypadku krótkotrwała, bo już po chwili eksploracji zabraknie minerałów, a maszyna wydobywcza nie wyjedzie na równą powierzchnię. Co ja tu zresztą piszę, w grach strategicznych programiści zawsze wymagają używania intelektu.

Aby Czytelnik nie podejrzewał mnie o wciskanie chłamu, pozwolę sobie teraz opisać zasadnicze cechy **Lunar Command** odróżniające go od pierwowzoru. Pomińmy scenerię i związany z tym posmak nowej przygody, gdyż wynika on z założeń programu. Przede wszystkim nie ma problemu z ludnością, gdyż, jak już nadmieniłem, sprowadzamy sobie tylu pracowników, ilu chcemy. Poza przydatnością związaną z pracą, nie przynoszą oni





żadnych korzyści finansowych, a wręcz przeciwnie. Kolejną pozytywną cechą jest znaczne rozwinięcie wachlarza budowli. Kompleksy mieszkalne to nie tylko baraki pracownicze, to także hotele, centra wypoczynkowe, tunele itp. Taka różnorodność daje graczowi większą swobodę działania i wpływ na sytuację ogólą. Ponadto mamy zupełnie inaczej rozwiązaną sprawę zysków i wydatków. Fundusze bazy wzbogaca działalność eksploracyjna, a także w znacznym stopniu dotacje NASA. To główne, choć nie jedyne cechy gry, decydujące o jej oryginalności i atrakcyjności.

Ten opis nie byłby kompletny bez oceny graficznych i dźwiękowych zalet produktu. Możliwości artystyczne programistów ujawniają się głównie w czasie introdukcji, gdzie naprawdę ładnie pokazują oni powierzchnię Księżyca i uwijające się nad nią statki. Grafika jest całkiem przyzwoita, choć planszy już w trakcie gry nie przepełniono kolorami, niemniej moim zdaniem została wykonana wyraźnie i poprawnie pod względem estetycznym. Podobnie rzecz ma się z muzyką, gdyż podczas właściwej gry nie słychać jej w ogóle, z wyjątkiem kilku dźwięków wydawanych w określonych momentach. Tu jedna uwaga, dotycząca muzyki: w wersji pecetowskiej gra toleruje jedynie Sound Blastera i w dodatku trzeba specjalnie dla niego skonfigurować pliki systemowe. Na szczęście dokumentacja na pliku dołączonym do programu wyjaśnia wszystko.

Lunar Command istnieje także na Amigę i Atari ST, jednak pod innym tytułem, tj. **Moonbase**. Występują pewne różnice między tymi obiema wersjami, ale generalnie wszystko, co napisałem (z wyjątkiem intra), dotyczy także i Was, o szlachetni posiadacze najlepszego sprzętu na świecie (bez urazy).



Polecam tę grę zwłaszcza miłośnikom "business strategy", którzy zapewne zachłysną się nią na jakiś czas. Daje ona bowiem spore możliwości decyzyjne i posiada bardzo ciekawie skonstruowany klimat. Jest ponadto dosyć trudna, zatem każdy będzie miał zapewnioną zabawę na conajmniej kilka dni, a może nawet tygodni.

Żeby uniknąć nieporozumień, od razu zastrzegam, iż program nie wytrzymuje konfrontacji z najnowszym produktem firmy Maxis, tzn. ***SimCity 2000***, który olśniewa bogactwem możliwości i drobiazgowym technicznym wykonaniem. Swoją drogą, ktoś mógłby pomyśleć o podobnej realizacji także na Księżycu.

Ostatecznie uważam, że **Lunar Command** to dopracowana, realistyczna i wciągająca gra, przy której warto spędzić trochę czasu.

Piotr Bilski
"Alien"





Lords of Midnight

CITADEL

Producent: Domark

Ci, którzy swoją karierę fana gier komputerowych rozpoczynali w głębokich latach osiemdziesiątych, najprawdopodobniej pamiętają jeszcze, że istniało urządzenie o nazwie ZX Spectrum, które między innymi służyło do gry. Co prawda posiadało tylko 48kB pamięci i było wyposażone w ośmiobitowy procesor, zapewniało jednak niezapomnianą moc rozrywek. Właściwie wszystkie rodzaje gier komputerowych miały swój początek na tych starodawnych już maszynkach i to, co proponują nam obecnie producenci wszelkiego oprogramowania, to po prostu kolejne wariacje na stare, wypróbowane tematy. Oczywiście, trudno czasem sobie wyobrazić, że takie szlagiery, jak na przykład *Ishar*, miały swój początek w tekstowych przygodówkach, taka jednak jest prawda.

Piszę to wszystko przede wszystkim dlatego, że pojawiło się w moich rękach dzieło dosyć kuriozalne - współcześnie stworzona kolejna część hitu z ZX Spectrum pt. ***Lords of Midnight***. Tytuł ten był właściwie pierwszą w ogóle grą przygodową, w której można było albo prowadzić wojny albo też dążyć do celu ścieżką sekretnych posunięć. Doczekała się ona swej drugiej części zatytułowanej ***Doomdark's Revenge***. Co ciekawe, obydwa te programy są także dostępne w konwersji pecetowej dołączonej do właśnie opisywanej tu trzeciej części, która powstała z myślą o tych, którzy przygody Luxora pamiętają i chętnie pobawiliby się w to jeszcze raz.

Jak już wspomniałem, bohaterem dwóch pierwszych części jest Luxor. W pierwszej z nich walczy on o wyzwolenie swego królestwa Midnight spod władzy złego króla wiedźm, Doomdarka, a w drugiej - przeciwstawia się jego kontratakowi. Wielce pomocnym w tej walce urządzeniem jest Moonring czyli magiczny pierścień pozwalający Luxorowi na wcielanie się we współtowarzyszy walki i kierowanie ich ruchami. W opisywanej tu trzeciej części, nazwanej **Lords of Midnight: Citadel**, sytuacja jest odrobinę inna. Luxor w otoczeniu swych najbliższych towarzyszy odbywał właśnie podróż morską pozostawiwszy królestwo pod opieką syna imieniem Morkin. Niestety, pewnego dnia zaskoczyła go straszliwa burza, która zniosła statek na brzeg i rozbiła go o skały. Ci, którzy przeżyli ten wypadek, zostali zaatakowani przez oddziały Dark Feyor. Pojmały one rozbitków i odprowadziły ich do Dark Citadel. Tam oczekiwał ich już Boroth Wilcze Serce, który zorientowawszy się, jak cennych ma zakładników, wysłał do Morkina wezwanie zapłacenia okupu. Po kilku dniach Luxor, uśpiwszy czujność Borotha, przekonał go, aby wypuścił na wolność pojmanych z nim dwóch najwierniejszych jego druhów: Corletha i Arina. Obydwaj, oddaliwszy się od warowni, znaleźli tylne wejście do jej podziemi i weszli do nich w poszukiwaniu Luxora. W tym czasie do Morkina przybył posłaniec i ten wyrusza ze swą skromną armią na pomoc ojcu. Wreszcie przybywa do Cytadeli i nakłada otrzymany kiedyś od ojca Moonring. Gdy to robi, jego dalekie wezwanie słyszą też Anleth i Rothrom, wierni rycerze Luxora. Wszyscy łączą się w walce o uwolnienie króla...







To tyle, jeżeli chodzi o historię wprowadzającą. Kiedy już "odpalisz" grę, widzisz na ekranie osiem ikon, które stanowią ogólny indeks wszystkich dostępnych opcji i informacji. Szczególnie ilość tych drugich jest wielka i bardzo wyczerpująca. W zasadzie wejście do każdego menu czy ekranu daje możliwość skorzystania z kolejnego katalogu poświęconego wybranej grupie przedmiotów i ludzi. Tak więc w tym ogólnym indeksie masz kolejno:

1. ***Almanach i bestiariusz*** - podaje Ci informacje o wszystkich występujących w grze zwierzętach i magicznych przedmiotach.

2. *Mapa* - nie wymaga komentarza.

3. ***Bohaterowie i łotrzkowie*** - tu dowiesz się wszystkiego o ludziach należących zarówno do Twojej, jak i do przeciwnej partii.

4. ***Poradnik podróżnika*** - informuje o poznawanych przez Ciebie krainach

5. ***Tu i teraz*** - przenosi Cię bezpośrednio do akcji, dając możliwość kierowania poczynaniami jednego z członków Twojej drużyny

6. ***Sojusze*** - tu możesz dowiedzieć się o stanie swoich stosunków z innymi królestwami walczącymi z Borothem.



7. ***Kronika*** - to podstawowe źródło informacji o powodach, dla których znalazłeś się w tak opłakanym położeniu.

8. ***Twoja banda*** (***Alliance***) - przy pomocy tej funkcji zmieniasz postać, którą aktualnie kierujesz.

W grze posługujesz się przede wszystkim ikonami ***Tu i teraz*** oraz ***Alliance***, pozostałe traktując jako pomoc w rozwiewaniu wątpliwości. Samo działanie realizowane jest w bardzo ciekawy sposób, gdyż dysponujesz widokiem na świat w pierwszej osobie i sterując poczynaniami postaci, widzisz na ekranie to, co widziałaby ona w rzeczywistym świecie. Rozkazy wydajesz z klawiatury przy pomocy klawiszy funkcyjnych oraz myszki. Oto pełna klawiszologia do obsługi postaci (aktywne tylko wtedy, gdy wszedłeś już do bezpośredniego sterowania - ikona jeźdźcy na koniu).

Rozkazy:

[F1] - rozmowa;

[F2] - atak na postać;

[F3] - atak na umocnienia;

[F4] - wejście lub wyjście z budynku;

[F5] - wejście lub zejście ze smoka;

[F6] - wejście lub zejście ze statku;

[F7] - podniesienie lub rzucenie broni;

[F10] - poszukiwanie zakładnika;

[ESC] - koniec działań.

Widoki:

[1] - widok na postać z przodu;

[2] - widok z prawej;

[3] - widok z tyłu;

[4] - widok z lewej;

[5] - widok zza pleców;

[6] - widok oczami postaci.

Ruch (pieszo lub łodzią):

mysz w lewo - ruch w lewo;

mysz w prawo - ruch w prawo;

mysz w przód - patrzenie w dół;

mysz w tył - patrzenie w górę;

LPM - przyśpieszenie kroku;

PPM - zatrzymanie kroku.

W czasie podróżowania smokiem sterowanie odbywa się podobnie, jak w przypadku normalnego ruchu, z dwoma wyjątkami:

mysz w tył - zwiększenie wysokości lotu;

mysz w przód - zmniejszenie wysokości lotu.

Jak zapewne zauważyłeś, Drogi Czytelniku, pojawiła się tu nazwa smoka, a właściwie wspomniano o możliwości podróżowania przy pomocy smoka. Rzeczywiście, istnieje tu taka kraina, w której żyją spokojne i bardzo mądre smoki chętne pomagające dobrym ludziom. Trzeba jednak najpiew do tej krainy dotrzeć i je o to poprosić, a zaręczam, iż jest to bardzo daleko. Ta historyjka o smokach to zresztą jedna z wielu niespodzianek, jakie można w programie spotkać. Wszystko jest w nim należycie podane i objaśnione, więc nic, tylko siadać do komputera i grać!





Samo opracowanie graficzne gry być może nie powala na kolana, ale z pewnością zaciekawia (z przyjemnością zwiedzałem krainę, rozkoszując się widokami). Na naganę zasługuje natomiast sfera dźwiękowa gry, która jest po prostu żałosna. Aranżacja znanego motywu muzycznego obraża samego jej autora. Poza tym należy napiętnować sposób obsługi gry myszką, który w przypadku sterowania ruchami postaci (etap 3D) jest po prostu niewygodny. Mimo tych uwag wydaje mi się, że **Lords of Midnight 3: Citadel** oferuje dobrą zabawę - i to nie tylko starym weteranom zainteresowanym jedynie wspomnieniami z wczesnej młodości.

M.M.

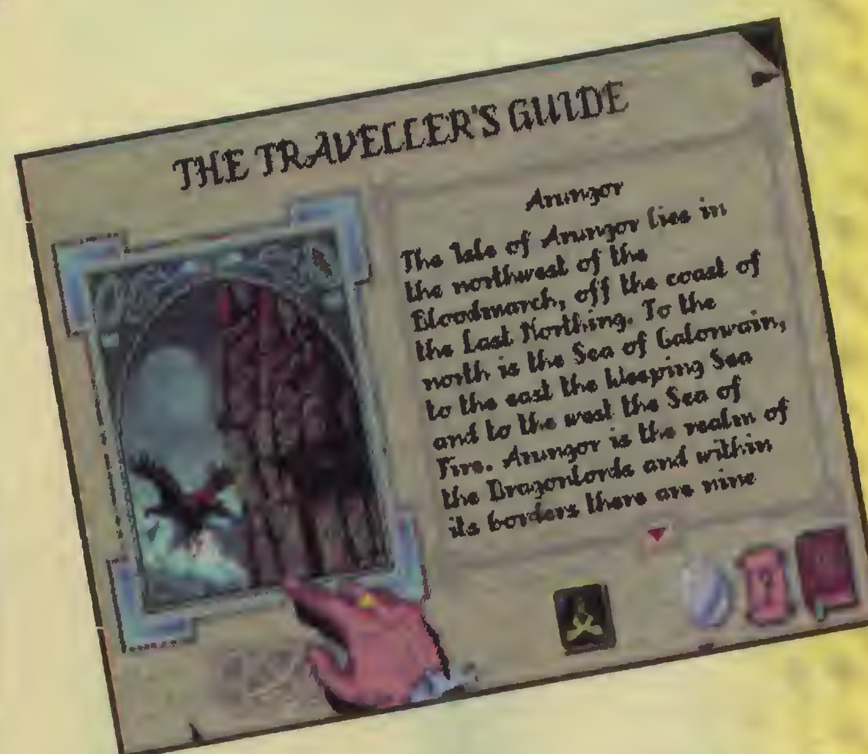
















VORTEX

Producent: Warner Interactive

Ci, którzy od dawna posiadają napęd CD-ROM, zdążyli już zapewne zauważyć, że oferowane na tym nośniku programy posiadają coraz większy bagaż realizmu. W ciągu ostatniego roku zaszły w tej dziedzinie tak duże zmiany, że w obecnie wydawanych grach na dobrą sprawę czasem nie wiadomo, czy wciąż jeszcze gramy, czy też już oglądamy film z gatunku SF. Świetną ilustracją tego poglądu jest najnowszy produkt firmy **Warner Interactive - The Vortex**.

Gra nosi podtytuł **Quantum Gate 2**, domyślam się więc, że mam do czynienia z kolejną częścią czyichś przygód. Sięgam po broszurę dołączoną do pudełka i rozpoczynam lekturę wprowadzającej historii. Pozwolę sobie przytoczyć ten krótki wstęp w całości, bo wydaje mi się, że zaintryguje Cię on na równi ze mną...

Rok 2057

Przez ostanie pięć dekad wielkie mocarstwa przemysłowe nie zdołały osiągnąć porozumienia w sprawie wspólnego zarządzania zasobami środowiska natural-



nego naszej planety. Rządy świata przy pomocy najnowszego programu pozwalającego na pełną komputerową symulację procesów zachodzących w atmosferze ziemskiej oceniły, że od kompletnej katastrofy dzieli nas już tylko pięć lat. W tej sytuacji rozpoczęto inicjatywę Eden, która ma na celu odwrócić bieg wydarzeń. Kluczem do całej operacji jest rzadki minerał, tlenek irydu, znajdujący się w dużych ilościach na odległej planecie AJ3905. Na jej powierzch-



nię można dostać się tylko poprzez Quantum Gate - znane Ci już z programu ***Quantum Gate: No One Dreams Here***. Tak jak i tam, nazywasz się Drew Griffin i jesteś członkiem międzynarodowych oddziałów UN, który właśnie znalazł się na AJ3905.

Przybycie na stację

Przybywszy do bazy UN na planecie, Drew zostaje wezwany do pokoju odpraw i tam zasypia, śniąc o swojej byłej dziewczynie Jenny. Nagle budzi go i strofuje szef bazy, pułkownik Saunders, który jako karę wyznacza mu wspólną służbę z szeregowcem Michaelsem. W czasie odprawy Dr Marks, budowniczy Quantum



Gate, oświadcza, że okazało się właśnie, iż Ziemia jest bliższa katastrofy, niż wcześniej przewidywano. Poza tym okazało się, że planeta zamieszkana jest przez inteligenty i niezwykle groźny gatunek owadów, który musi być zniszczony, zanim rozpocznie się wydobycie minerału. Przed końcem odprawy Dr Marks nagle traci nad sobą kontrolę i wybiega z pokoju, pozostawiając za sobą Drew, zastanawiającego się, czy rzeczywiście usłyszał całą prawdę.

Saunders i Marks

Zaraz po odprawie wszyscu żołnierze mają okazję przetestować symulator oddający w pełni warunki panujące na powierzchni planety. Całą walkę żołnierze toczą w skafandrach ochronnych, chroniących przed działaniem toksycznej atmosfery, oraz w specjalnych VR-hełmach, które dokonują selekcji informacji z otoczenia i wyświetlają ją na ekranie. Drew okazuje się być najlepszym z żołnierzy. Wychodząc z symulatora, Drew spostrzega na korytarzu Saundersa i Marksa głośno się kłócących. Dr Marks pyta Saundersa, czy rzeczywiście sądzi, że to, co



robi, jest słuszne. W momencie, gdy spostrzegają Drew, nagle milkną i odchodzą. To tylko wzmaga u Drew wrażenie, że naprawdę dzieje się tu coś zupełnie innego, niż to się na pozór wydaje.

Służba

Kiedy Drew przychodzi później do kuchni, aby odbyć karną służbę z Michaelsem, ten zdradza mu, że według niego cała operacja wydobycia to jedno wielkie g... Wyjaśnia dalej, że walczył już wcześniej przy użyciu VR-hełmów i jest przekonany że są jakieś przekłamamia w obrazie wyświetlanym na ekranie. Sądzi też, że wszyscy żołnierze dostają środki ułatwiające przepływ informacji z wyświetlaczy wprost do mózgu. Drew odnosi się do całej historii sceptycznie i odchodzi przekonany, że Michaels to po prostu jeszcze jeden paranoiczny rozrabiaka.

Nikt tu nie miewa snów

Chociaż Michael ostrzegał Drew, że wkrótce przestanie śnić, tej nocy nawiedził go koszmar, w którym ukazały mu się postacie Jenny i wielkich owadów. Następnego ranka otrzymuje videolist od matki i przekonuje się, że został on mocno ocenzurowany przez UN. Przy śniadaniu do stolika Drew przysiada się Dr Marks. Usiłuje ona wytłumaczyć swoje postępowanie poprzedniego dnia. Drew przekonany o jej szczerości, choć wciąż wątpiący, że Marks i Saunders mówią całą prawdę, zgadza się uczynić wszystko co w jego mocy dla dobra ludzkości.

Wypadek

Okres przeznaczony na wypoczynek, który wypadał tegoż dnia



po południu, zostaje nagle przerwany przez pilne wezwanie do hangaru. Okazuje się, że pojazd, którym podróżowała Dr Marks został zestrzelony przez nowy rodzaj latającego owada. Dr Marks zniknęła, dwóch ludzi jest rannych, a jeden zabity. W związku z tym, że poprzedniego dnia tak dobrze radził sobie w symulatorze, Drew jest wyznaczony do lotu ratowniczego. W tym momencie po raz pierwszy poważnie zastanawia się



on nad sensem swojej bytności na planecie. Podczas lotu okazuje się, że wyświetlacz hełmu Drew nie pracuje należycie i zamiast ocze-





kiwanych pustynnych i skalistych krajobrazów pokazuje zalesione, poprzecinane rzekami doliny. Podczas gdy Drew pilnuje pojazdu, pozostali żołnierze idą odszukać ciała i rannych. Jedynym nie zranionym okazuje się Michaels. Po Dr Marks nie ma ani śladu. Podczas lotu z powrotem do bazy Michaels opowiada o kombinezonach wyposażonych w sekwencję autodestrukcji uruchamianą w momencie przedziurawienia skafandra. Chce się dowiedzieć, dlaczego żołnierzom o niej nie powiedziano. Porucznik Andrews odpowiada, że obecność w atmosferze planety tlenku litu i tak spowodowałaby bolesną śmierć żołnierza. W tym momencie Michaels stwierdza, że wobec tego zamierza zrezygnować i powiedzieć wszystkim o sekwencji. Andrews wyciąga pistolet i każe Michaelsowi zamknąć się.

Szpiegować czy nie szpiegować

Wkrótce po powrocie do bazy Drew otrzymuje rozkaz stawienia się w gabinecie Saundersa. Tam spotyka Andrewsa i Michaelsa kłócących się o los Dr Marks. Michaels jest przekonany, że Marks po prostu sama wyszła z pojazdu na powierzchnię planety, zaś Andrews twierdzi, że to po prostu niemożliwe. Saunders rozkazuje Andrewsowi przeprowadzić gruntowne śledztwo. Gdy pozostali wychodzą, Saunders prosi Drew o śledzenie Michaelsa, gdyż jest on niezrównoważony i nieobliczalny. Drew odmawia.

Rozmowa z bestią

Tego wieczora Michaels zjawia się w pokoju Drew. Mówi, że znalazł antidotum na środki podawane żołnierzom w czasie snu. Poza tym namawia go do odwiedzenia nocą laboratorium i sprawdzenia wyników i badań medycznych. Przed wyjściem zostawia Drew dawkę antidotum. Późną nocą obydwaj udają się do laboratorium i sprawdzają dane komputerowe. Jak Michaels przypuszczał, wszyscy codziennie dostają taką samą dawkę. Drew pyta, czy mogą coś zrobić, ale Michaels nie odpowiada.



Skreślony

Następnego ranka na kolejnej odprawie wszyscy dowiadują się o wypadku i nowym rodzaju owadów. Saunders mówi także o tym, że niektóre VR-hełmy wyświetlają zamiast owadów postacie człekokształtne. Po odprawie Drew jest ponownie wezwany przez pułkownika, który pyta go, czy Michaels próbował rozpuszczać plotki o prawdziwej naturze ich misji. Znów Drew nie chce odpowiadać, ale zaczyna zastanawiać się, skąd Saunders czerpie swe informacje. Jego strach rośnie, gdy pada pytanie o cel ich nocnej wizyty w laboratorium. Drew prosi o przebaczenie i odmaszerowuje. Pełen niepokoju próbuje odnaleźć Michaelsa, ale nie znajduje go. W komputerach widnieje informacja, że



został przez UN skreślony. W obawie o swoje życie połyka resztę antidotum, aby zatrzeć swe związki z Michaelsem.

Koniec?

Drew nie zdążył nawet spokojnie zastanowić się nad swym położeniem, gdy został nagle wezwany do hangaru. Owady przypuściły atak na bazę i musi wziąć udział w jej obronie. Ubrany w kombinezon i hełm staje w szeregach atakowanych przez przeważające siły. Odpiera atak pierwszej fali, ale podczas kolejnego szturmu jest ciężko ranny. Ponieważ uszkodzony jest jego skafander rozpoczyna się sekwencja autodestrukcji. Drew w panice zrywa z siebie swój hełm i wtedy po raz pierwszy widzi swego napastnika w jego prawdziwym kształcie. Z wolna tracąc przytomność, zdąża jeszcze wyrazić swoje najwyższe zaskoczenie szepcząc: "Michaels miał rację, oni są ludźmi..."

Uff... Trochę to długie, ale musisz przyznać, że arcyinteresujące. Kiedy włączam program, widzę całą sekwencję scen w skrócie przedstawiającą opisane wydarzenia. Ostatnia z nich to widok z wnętrza hełmu i zdejmowanie go.

Cóż, w tym momencie lojalnie muszę ostrzec, że wszyscy ci, których ten wstęp wciągnął, nie powinni czytać pozostałej części tego artykułu, gdyż to, co dzieje się dalej, jest naprawdę niesamowite i szkoda byłoby mi psuć im zabawę. Natomiast tym, którzy nie będą mieli szansy pobawić



się tym programem, choćby z tego względu, że nie posiadają napędu CD-ROM, uchylę rąbka tajemnicy.

Kiedy, oczywiście jako Drew, otwierasz oczy, widzisz przed sobą niezwykle piękny obraz. Pośród bajecznie kolorowego lasu stoi urocza dziewczyna, która jednak różni się od normalnego człowieka tym, że ma skrzydła (chciałoby się powiedzieć, jak anioł). To właśnie ona uratowała Ci życie, zabierając Cię z pola bitwy rannego i opatrując. Wkrótce okazuje się, iż cała AJ3905 to istny raj zamieszkany przez istoty takie same, jak skrzydlata dziewczyna. Stajesz się dla nich jednym przedstawicielem rodzaju ludzkiego, który może im wyjaśnić dziwne zachowanie pobratymców. Zabrany jesteś przed oblicze najwyższej rady, która ma zadecydować o Twoim losie...

Oczywiście, to dopiero początek przygód z Twoim udziałem. Sam będziesz musiał pogodzić ze sobą obie rasy, a jednocześnie poradzić sobie z własnymi problemami (co jakiś czas wracają koszmary senne związane z pobytem w domu wariatów, efektem załamania nerwowego spowodowanego tragicznym wypadkiem samochodowym, w którym ciężko ucierpiała Jenny).

Jak już napisałem, program zrobił na mnie wielkie wrażenie. Przede wszystkim dlatego, że naprawdę przypomina film fabularny. Wszystkie sceny to sekwencje wideo, w których grają prawdziwi aktorzy. Poza tym grę obsługujesz tylko myszką, po prostu najeżdżając kursorem na daną ikonkę lub wybierając odpowiednią kwestię z listy zdań. Co ciekawe, gdy wybierzesz jedną z kwestii, za chwilę usłyszysz ją z głośników. Całość została zawarta na trzech krążkach, a to oznacza, że piracka wersja przestaje być opłacalna (koszt kopiowania kompaktów przekracza cenę gry).

Na samym końcu muszę lojalnie uprzedzić, że gra posiada jeden istotny szkopuł, choć trudno nazwać to wadą. Mianowicie, **The Vortex** pobawić się mogą tylko ci, którzy naprawdę dobrze znają język angielski (całość jest udźwiękowiona i brak opcji uruchomienia tekstów pisanych). No cóż, języków obcych oczywiście należy się uczyć, choć szkoda, że w pewnych okolicznościach staje się to koniecznością.

M.M.

The Vortex - Quantum Gate 2

PRZYGODOWA

PC

486SX, 8 MB RAM, Win 3.1. CD-ROM

Dystrybutor
BOBMARK

Sklep ŚGK



The Perfect General 2

Producent: Quantum Quality Productions

Na rynku pojawia się coraz więcej gier taktycznych. Kolejnym tytułem z tej kategorii jest **The Perfect General 2**. Jest to rozwinięcie wielkiego hitu z 1991 roku - ***The Perfect General***.

The Perfect General 2 jest grą opierającą się, jak większość tego typu programów, na mapach o polach heksagonalnych. Pierwszym zaskoczeniem jest ilość map - 98 sztuk! Takiej liczby nie spotkałem jeszcze w żadnym programie taktycznym. Oprócz pojedyńczych bitew, masz do wyboru pięć kampanii o zróżnicowanej ilości starć. W dodatku bitwy z kampanii nie występują jako pojedyńcze misje.

Jeśli chodzi o typy jednostek, to ich różnorodność nie jest tak wielka ,jak w niektórych innych programach o tej tematyce. Autorzy ułatwili orientację wśród nich, ograniczając się do szesnastu rodzajów oddziałów.

Rozgrywka odbywa się w turach. Każda tura podzielona jest na osiem faz. W każdej fazie przeciwnicy wydają rozkazy na zmianę, to znaczy najpierw jeden gracz wydaje polecenia swoim oddziałom, a następnie drugi swoim.

Podgląd mapy działań jest dwojaki, zależnie od wybranego zbliżenia. Pierwszy pozwala obserwować większy teren, ale część oddziałów jest przedstawiona symbolicznymi flagami. Zbliżenie ogranicza pole widzenia, lecz jednostki przedstawiane są za pomocą ikonek. Szczerze mówiąc, jest to ładny efekt, ale rzadko się go wykorzystuje.

Przed wybraniem bitwy masz możliwość zapoznania się z zadaniem, jakie na Ciebie czeka, i z mapą przyszłych działań. Przeglądając postawione Ci zadanie, zwróć uwagę na ilość punktów przyznanych na zakup jednostek. Istotne jest również, w jakich turach będziesz mógł zakupić uzupełnienia i jakie są niespodzianki pogodowe. Zwróć też uwagę na przydzielone Ci specjalne możliwości, jak na przykład dodatkowy samolot czy ostrzał artyleryjski.

Przystępując do rozgrywania bitwy, masz możliwość ustawienia opcji charakteryzujących utrudnienia. Jeśli Twoim przeciwnikiem jest komputer, masz do wyboru pięć stopni trudności. Dodatkowo niezależnie od przeciwnika możesz również ustawić następujące wskaźniki (od góry):

Balans - danie forów jednej ze stron.

Czas rozgrywki - zawsze masz do wyboru mniejszą lub większą ilość tur rozgrywania danej bitwy.

Niszczenie jednostek - możesz niszczyć jednostki jednym trafieniem lub kilkoma.

Trafialność - trafiasz zawsze lub przypadkowo; dotyczy to głównie artylerii.

Pole obserwacji - opcja dostępna tylko podczas gry z komputerem.

Pola minowe - decydujesz, czy miny mają być widoczne, czy też nie.

Pogoda - zawsze ładna czy zmienna.

Naprawa jednostek - decydujesz, czy będziesz naprawiać swoje jednostki w zajętych miastach, czy nie.

Po ustawieniu opcji przechodzisz do zakupu jednostek. W każdym scenariuszu istnieje określona liczba punktów przeznaczona na ten cel. Na mapce w prawym górnym rogu na biało oznaczono teren, na którym będziesz rozstawiał zakupione oddziały. Dodatkowo pod listą jednostek program podaje liczbę pól przeznaczonych do zagospodarowania i ewentualną ilość miejsca na lotniskach.

Po dokonaniu zakupów rozstawiasz swoje wojska i czekasz, aż ten sam etap zakończy Twój przeciwnik. Następne fazy dotyczą już poszczególnych działań. Tu kilka uwag.



W swoim arsenale posiadasz trzy rodzaje artelerii - jedną samobieżną i dwie stacjonarne. Z artylerii samobieżnej oddajesz strzały w następnej fazie po ich zaplanowaniu, natomiast z artylerii stacjonarnej - dopiero pod koniec tury i w zależności od typu ustawionego ognia.

Kolejną ważną sprawą jest transport jednostek o małej mobilności. Takie jednostki, jak piechota, saperzy czy artyleria stacjonarna, mają bardzo małą liczbę punktów ruchu. Aby przemieścić je szybko na większe odległości, trzeba je załadować na jakiś środek transportu. Praktycznie każda samobieżna jednostka może transportować inną, ale najlepsze do tego celu są samochody pancerne.

Inny problem dotyczy lotnictwa. Jest to jednocześnie mój najpoważniejszy zarzut wobec tej gry. Przede wszystkim nie ma możliwości atakowanie wrogiego lotnictwa. Ten typ broni został w **TPG2** potraktowany jako jeszcze jeden typ artylerii. Niestety, aby zbombardować obiekt przeciwnika, są potrzebne aż dwie tury. W pierwszej pokazujesz przybliżony teren bombardowania, a w drugiej określasz konkretny cel.

Inną sprawą jest zajmowanie miast i naprawa w nich uszkodzonych jednostek. Miasto zajmuje się przez wprowadzenie i zatrzymanie na jego terenie własnego oddziału. Warunkiem jest brak na tym terenie oddziału przeciwnika. Po zakończeniu tury miasto takie jest zaliczane do zdobytych przez Ciebie. Nie możesz go opuścić, ponieważ stracisz nad nim kontrolę. Tak samo dzieje się, gdy na ten teren wejdzie jednostka przeciwnika. Jeśli na teren zajętego miasta wprowadzisz uszkodzoną jednostkę, to przy włączonej opcji naprawy potrwa ona kilka tur, zależnie od stopnia uszkodzenia.

Jak w innych programach, masz tu możliwość rozegrania tej samej bitwy, dowodząc raz jedną, a raz drugą stroną. Za każdym razem rozstawiasz jednostki od początku, dzięki czemu każda bitwa wygląda inaczej.



Podsumowując, gorąco polecam **The Perfect General 2** wszystkim średnio zawansowanym strategom. Jest to program pośredni pomiędzy ***History Line 1914 - 1918*** a serią ***V for Victory,*** jednocześnie nie ustępując im oryginalnością, a co ważniejsze, także grywalnością.

Heinz F.

Z ostatnie chwili!

W najbliższych dniach ma się ukazać dodatek do Perfect General 2 pod nazwą Map Editor & Scenarios.

The Perfect General 2

9 8 !

STRATEGICZNA

PC

386, 4 MB RAM, SVGA, CD ROM



Rise of the Robots 2: Resurection

Producent: Mirage



Ukazanie się ***Rise of the Robots*** w październiku 1994 było wielką sensacją. Gra ta dowiodła, jak wielkie są możliwości graficzne współczesnych komputerów. Przypomnę, że zastosowano trójwymiarową grafikę renderowaną w trybie ray-tracing. Gra ta stała się jak gdyby wizytówką komputerów PC. Niech mi ktoś powie, że postacie występujące w ***Rise of the Robots*** nie odniosły na nim wrażenia! Program poprzedzało interesujące intro, a muzykę tytułową stworzył Brian May, gitarzysta Queen.

Gra ***Rise of the Robots*** swego czasu miała stać się hitem, nie schodzącym z list przebojów. Całość przygotowywano ponad rok, mimo to gra nie odniosła zamierzonego sukcesu. Powiem więcej, okazała się niewypałem i dowodem na to, że by stać się superhitem, oprócz wspaniałej grafiki gra musi posiadać sens oraz grywalność, czyli musi gracza po prostu wciągnąć. Firmie **Mirage**, producentom ***Rise of the Robots***, nie udało się osiągną tego efektu. Gra jest przeciętną bijatyką, nudzącą się po kilku walkach, tzw. programem zajmującym niepotrzebne miejsce na "twardzielu" (ponad 30 MB). Być może słowa mojej krytyki są zbyt ostre, ale wiele osób, z którymi rozmawiałem, uważa grę za niewypał.

Powstanie drugiej części gry jest na pewno jednym z większych wydarzeń na rynku komputerowym. **Rise of the Robots 2** powinna właśnie w tym miesiącu ukazać się na rynku. Według zapowiedzi producentów - jest znacznie lepsza!

Zmiany dotyczą przede wszystkim oprawy programu, ulepszono też sterowanie wybranym cyborgiem. Fabuła nawiązuje do pierwszej części. Robot o nazwie SUPERVISOR chce w swojej fabryce wyprodukować zastęp stalowych morderców, ale eksperyment się nie udaje - roboty zostają unieruchomione za pomocą nieznanego wirusa wywołującego agresję. Tak jest do chwili, gdy roboty nieoczekiwanie rozwijają własną świadomość i zaczynają między sobą walczyć. Sukcesywnie unicestwiają się nawzajem, by zwycięzca mógł stanąć w szranki z tajemniczym Bosem. Krótko mówiąc: długa fabuła, niewielki sens (znowu?).

Jako gracz masz do wyboru jednego z 18 robotów, którym musisz pokonać przeciwników, by walczyć na końcu ze wspomnianą super-maszyną. Zwiększono różnorodność zadawanych ciosów z 8 na 30, dodając 8 efektów specjalnych dla każdego robota. Arsenał blaszanych morderców wzbogacono o piły tarczowe, wyrzutnie rakiet, młoty pneumatyczne i miecze.

Pod względem wizualnym **Rise of the Robots 2** przewyższa swojego poprzednika. Powiększono figury występujące w grze, przyspieszono animację ciosów. Widoczne są specjalne efekty np: płomienie ogniowe. Zrezygnowano z opcji, że przez dłuższe trzymanie przycisku "fire" w joysticku zwiększa się siła uderzenia. Wszystkie te retusze mają nadać grze charakter bijatyki dostępnej dla każdego. Elementem znacznie wzbogacającym i tak fajną grafikę są animowane tła i renderowane sekwencje między walkami, ukazujące tryumf zwycięzcy nad pokonanym.

Jak już wspomniałem, główne zmiany dotyczą wyglądu i "zachowania się" (patrz bicia) maszyn. Wprawdzie przejęto niektóre postacie z pierwszej części, np: CYBORGA i CRUSHERA, ale większość to nowe pomysły programistów z **Mirage**. Wszystkie roboty wyglądają teraz bardziej agresywnie, nie mówiąc o tym, że są podstępne i złośliwe. Zaopatrzone w nową broń i nauczone nowych ciosów, będą naprawdę trudne do pokonania. Warto tu jeszcze dodać, że istnieje możliwość zmiany koloru wybranego robota.

Na zakończenie nie pozostaje mi nic innego, jak życzy firmie **Mirage**, by tym razem odniosła sukces. Nowe pomysły, jakie zastosowano w drugiej części powinny być miłym zaskoczeniem nie tylko dla fanów ***Rise of the Robots***, ale także dla tych, którzy nie znoszą tej "głośnej" gry.

Daniel Lisiński







CLOCKWISER

Producent: HOI/Rasputin

Gry logiczne to niewątpliwie jeden z mniej popularnych gatunków wśród gier komputerowych. Warto by się było zastanowić, dlaczego tak jest? Czyżby myślenie sprawiało nam aż tak wiele trudności? Czy możemy dopuścić do takiej sytuacji, aby strzelaniny, bijatyki i gry o podobnej fabule górowały nad tak szlachetnym gatunkiem, jakim są gry logiczne. Nie myśl sobie, że jestem jakimś skrajnym pacyfistą. Nie twierdzę, że chwila nieco "krwawej" rozrywki przy komputerze jest czymś odrażającym. Wręcz przeciwnie - sam lubię od czasu do czasu rozerwać się (a przy okazji kilku hitlerowców), czy obić komuś twarz, jednak zdarza się to od czasu do czasu. Zdecydowanie bardziej przepadam za grami umysłowymi, to znaczy strategicznymi, przygodowymi i logicznymi. Taka jest już moja natura.

Ta ostatnia dziedzina dość mocno przypadła mi do gustu. Takie gry jak ***Push Over***, ***One Step Beyond*** czy ***Slider*** już dawno zostały przeze mnie ukończone. Swoich sił próbowałem w niemal wszystkich grach z tego gatunku. Być może dlatego niedawno, jakimś dziwnym trafem, dostała się w moje ręce całkiem nowa gra logiczna.

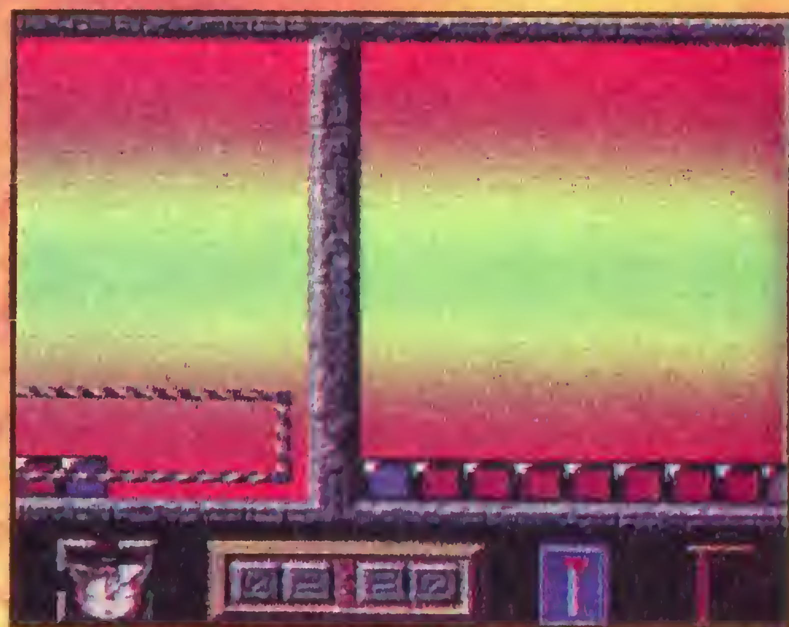
Tytuł **Clockwiser** kojarzył mi się bardziej z jakimś płynem do czyszczenia toalety, niż z komputerową łamigłówką. Z niedowierzaniem włożyłem dyskietkę do stacji i czekałem. W chwilę później na ekranie pojawiło się dość proste i zabawne intro, które pokazało, o co chodzi w grze. Po dalszych kilku sekundach, na ekranie mojego monitora pojawił się tytuł programu, a następnie menu. Do wyboru miałem takie możliwości, jak rozpoczęcie nowej gry, obejrzenie demonstracji, ustawianie preferencji (muzyka, dźwięk itp.), oraz kreowanie nowych poziomów.

O co chodzi w grze? Odpowiedź jest prosta. Z prawej strony ekranu widzisz planszę podobną do tej z lewej. Należy tę po lewej stronie tak "przekręcić", aby wyglądała identycznie, jak ta z prawej. Jak to zrobić? Masz możliwość ustawiania ramek na poszczególnych klockach. U dołu ekranu widzisz dwa zegary. Jeżeli ustawiłeś już ramkę na wybranych klockach, które można obracać (bo są i takie, których nie można), należy nacisnąć na jeden z tych zegarów. Efekt jest prosty i zarazem zdumiewający. Klocki poruszają się po obwodzie ramki. W ten sposób możesz tworzyć różne kombinacje. Wszystko byłoby bardzo proste i piękne, gdyby nie ukochani programiści. Aby było weselej, do programu oprócz zwykłych klocków dołączono takie objekty, jak bomby, brylanty, teleporty, murki itp.

Clockwiser zawiera 100 plansz, z których każda kolejna jest trudniejsza. Powinno Ci to zająć całkiem sporo czasu. Pamiętaj zawsze o tym, że każdy level jest możliwy do przejścia (sam niejednokrotnie w to wątpiłem). Nikomu gry tej nie polecam zaczynać późnym wieczorem. Samemu popełniłem ten błąd. Jakie konsekwencje? - kolejna noc nie przespana.

Clockwiser nie ma może zadziwiającej grafiki, jednak nie jest ona niezbędna w grach tego typu. Muzyka zmienia się co planszę, co powoduje, że gra ta nie staje się nudna i monotonna. Dla tych, którzy sądzą, że wszystko jest dla nich możliwe, proponuję przejść takie etapy, jak 20, 34, 36, 46, 54, 62 czy 81. O ostatnich planszach wolę już nie wspominać. Aby je przejść, starciłe 5 godzin! Ciągłe mówienie "zaraz", "za momencik", dało się nieźle we znaki wszystkim domownikom. Sądzę, że warto spróbować swoich sił w tej grze. Ja już to zrobiłem - teraz czas na Ciebie.

Marcin Hinz



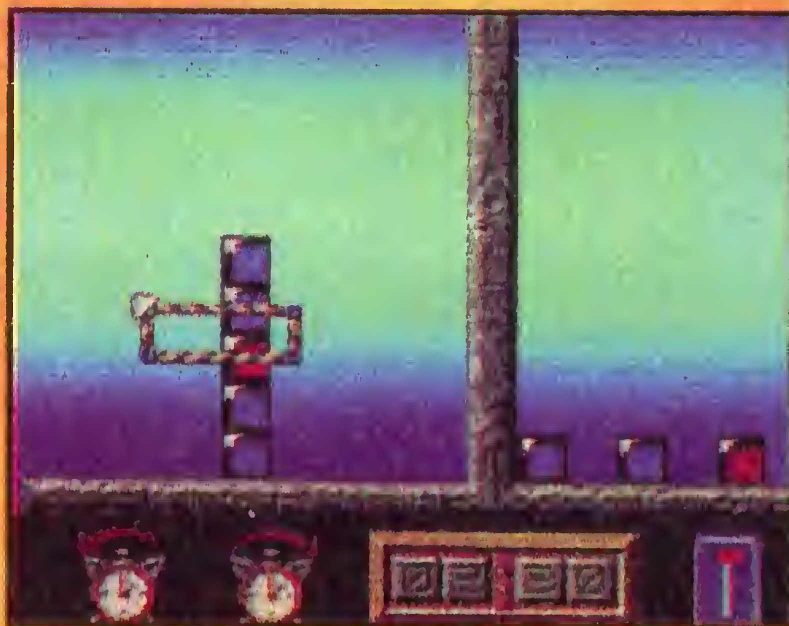




Spis kodów do poszczególnych etapów:

2. QWERTYUI
3. HOTSSSSS
4. MONINANU
5. KREZUWEE
6. STALIOPA
7. ZWEETSOK
8. LAARSMIO
9. PORFEDIE
10. DERFGENO
11. ELEBEDIE
12. BRABEKIL
13. PLUISJES
14. ATSEWENT
15. CHACHOLI
16. PIROWARF
17. JILSAPOI
18. DRILBILL
19. FLOSEPIL
20. BLUBSALE
21. MEGABYTE
22. YABADABA
23. KRAKAMIK
24. KIKASTIK
25. OKIDOKIH
26. MATSEKIE
27. OSSEFROS
28. GRATGOPL
29. HUIPERTU
30. OLKEPOLK
31. HATSJIEH
32. GRUMPIER
33. AIAKKIJA
34. BRUIMBIE
35. KWEZELTA
36. GRINOLDE
37. RHINBOLD
38. HUIFREZI
39. OEPSADAI
40. PEAHSOUP
41. HASHNIPO
42. AKIRAJAN
43. BEBIBOLK
44. SPRITSOR
45. FLUIMPIE
46. GNEZOLIP
47. PILIPOLT
48. POLKAZAR
49. SNOZALAF
50. PRETOUYT
51. BLAARZAK
52. KWEENIET
53. WALDRILK
54. CHRIETIT
55. SLISTOPI
56. DRUIPIDO
57. PLOGHOIK
58. GROEZELT
59. REMMELGK
60. KROKKULN
61. ALLEMAFP
62. KIKELSTO
63. PARAZAKS
64. BIBOBATS
65. PEPODROL
66. HATSIKOO
67. PERIDORO
68. ADROPORT
69. RUISLIBS
70. EIDDELEH
71. FOFOFOFO
72. PIELEMOS
73. BIBELEBO
74. BELLEBEE
75. EIDELDOM
76. ZWAZZAZZ
77. BRAZMRAZ
78. FLOBBEDO
79. DIDELDEE
80. MALLABOO
81. JITNAFOO
82. SNITNEDO
83. RNDOBORO
84. BOLIBELI
85. REFKELEN
86. ZEBEDEBO
87. BOODJING
88. KRIKEPIK
89. DIDODEDO
90. SCHEBEDO
91. NITNEJOO
92. FITNEDOB
93. LAUWMAUW
94. VUUAAUMK
95. VOELBOEL
96. DUBBELUP
97. DRIBELDI
98. DROLZWAK
99. KWAKSLAB
100. FLABDRAB







TimSoft COMPUTER SOFTWARE ® prezentuje :

1 MB AMIGA WSZYSTKIE TYPY

TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).



Gra logiczna. Możliwość wyboru i tworzenia własnych plansz. Gra dla jednej lub dwóch osób.



Program edukacyjny dla dzieci w wieku przedszkolnym. Puzzle, cymbałki i kolorowe wycinanki.



Gra ucząca poprawnej pisowni wyrazów, przypominająca popularny TETRIS.



Gra przyg.-zręcznościowa. Król Aldir musi uwolnić swe plemię od ciemiężcy. Recenzja: AMIGA 11/94.



Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: AMIGA 11/94, CA 2/95.



ZNANA GRA LOGICZNA Realistyczna grafika. Doskonała muzyka i synteza mowy ludzkiej.

JĘZYK ANGIELSKI — ENGLISH TESTER — CENA 12,50

Wspomaga naukę słówek, zwrotów i idiomów. Możliwość tworzenia własnych lekcji. Rec.: CA 2/95, Amiga 1/95.



Szkoła podst. i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa. Recenzja: AMIGA 11/94.



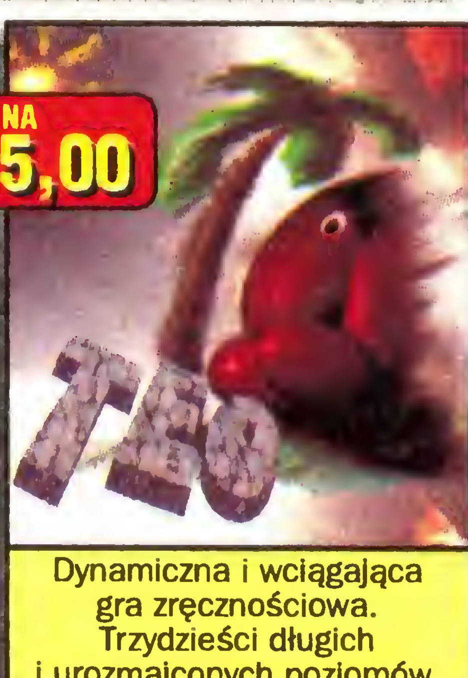
Odszukaj na ekranie pary bajecznie kolorowych animacji. Świetne podkłady muzyczne. Gra dla 1 lub 2 osób.



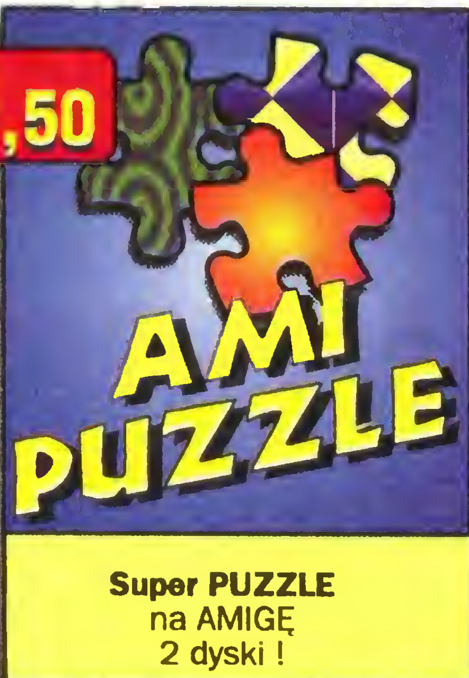
Dynamiczna gra sportowa, w której dwaj, znajdujący się na przeciw siebie zawodnicy, naprzemian odbijają bile.



Szkoła podstawowa i pierwsze klasy szkół średnich. Urozmaicona forma graficzno-dźwiękowa.



Dynamiczna i wciągająca gra zręcznościowa. Trzydzieści długich i urozmaiconych poziomów.



Super PUZZLE na AMIGĘ 2 dyski !



GRA LOGICZNA Musisz rozminować pole minowe. Obowiązuje zasada, że saper myli się tylko raz.

Proponujemy także, jako uzupełnienie do programów **English i Deutsch Tester,** doskonałe słowniki:

Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-angielski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik angielsko-polski.
Super Dater - 12,50zł
Słownik polsko-niemiecki.
Super Dater - 12,50zł
Słownik niemiecko-polski.

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✔ DWA PROGRAMY 5 %
- ✔ TRZY PROGRAMY 8 %
- ✔ PIĘĆ PROGRAMÓW 10 %
- ✔ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ 5 % (dodatkowo)

Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Alfin, prosimy przesyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

R28-Alfin



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



SPY MASTER
platformówka - 23,60



LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



Mr Tomato
zręcznościowa - 19,90



SEN
przygodówka - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.



Celtic Tables: Balor of the Evil Eye

Producent: KOEI

Wiele wieków temu plemiona Irlandii zostały najechane przez Fomorów pod wodzą Balora Złe Oko. Po daremnym oporze zawładnął on wyspą i wprowadził despotyczne rządy. Mieszkańcy oczekiwali osoby, która zjednoczyłaby plemiona i wygnała znienawidzonego władcę. Bogini Goddes Danu postanowiła znaleźć duszę, która wcieliwszy się w ciało jednego z przywódców plemiennych, dokonałaby tego dzieła.

To krótkie wprowadzenie rozpoczyna najnowszą produkcję firmy **KOEI**, połączenie strategii z role-playing, pod tajemniczym tytułem **Celtic Tables: Balor of the Evil Eye**. Na pierwszy rzut oka gra przypomina ***Lords of the Realm***, jednak jest to tylko powierzchowne wrażenie, gdyż bogactwem możliwości przewyższa ona wspomniany hit.

W zabawie mogą uczestniczyć jednocześnie maksymalnie cztery osoby. Rozpoczynając rozgrywkę, masz do wyboru dziewięciu wodzów plemion. Każdy z nich włada innym regionem Irlandii. Poszczególne postacie mają inne cechy i dowodzą różną ilością herosów. W grze występują trzy rodzaje postaci: wojownik, bard i druid. Ich zdolności określają cechy zaczerpnięte z klasycznych RPG. Oprócz tego posiadają one zdolności wrodzone, potrzebne do wykonywania określonych czynności.

Po wyborze wodza rozpoczyna się gra. Jest ona podzielona na tury. Każda tura odpowiada jednemu miesiącowi. Zostajesz przeniesiony do prowincji, w której znajduje się przywódca ludu. Na swoją krainę spoglądasz z rzutu ukośnego. Znajdują się na niej pola, łąki, lasy i rumowiska skalne. Dodatkowo rozstawione są trzy budynki: cytadela (citadel), miasto (burg) i tawerna (tent). Nad mapą znajduje się wykaz posiadanych zapasów, ilość mieszkańców i herosów oraz dane o cytadeli i mieście. Po bokach rozmieszczono przyciski. Po lewej stronie od góry:

File - polecenia dotyczące operacji dyskowych;

Option - polecenia dotyczące dźwięku, czasu ukazywania się komunikatów itp.;

Map - pokazanie całej mapy Irlandii i odkrytych krain.

Po prawej stronie od góry:

Council - zespół doradców i informatorów;

Champion - przegląd herosów znajdujących się w danej prowincji;

Item - przegląd posiadanych w zapasie przedmiotów;

End - koniec operacji w danej prowincji.

W prawym, górnym rogu mapy znajduje się panel z ikonami. Jest to zestaw rozkazów, jakie możesz wydać swoim herosom. Szczegóły dotyczące panelu w tabeli obok.

Każde pole na mapie opisane jest nazwą i poziomem rozwoju. Im wyższy poziom, tym lepsze efekty. Pola należy rozwijać, aby zwiększać zbiory. Z lasu na wysokim poziomie otrzymasz więcej drewna, pamiętaj jednak, aby nie wycinać drzew do zera, tylko zostawić na np. trzecim poziomie i poczekać aż odrosną. Rumowiska skalne również należy eksploatować ostrożnie. Jeśli ich zabraknie, nie będziesz mógł nic wybudować czy wyprodukować.

W tawernie masz szansę spotkać herosów podróżujących pomiędzy plemionami w misjach lub poszukujących przygód. Jeśli ich poziom doświadczenia jest mniejszy lub równy doświadczeniu Twojego najsilniejszego herosa w danej krainie, masz szansę zwerbować ich do swojej drużyny. Jeśli się nie zgodzą, istnieje szansa, że za "drobną" opłatą sprzedadzą Ci nowy czar lub stoczą walkę treningową z Twoim wojownikiem.

W trakcie rozbudowy gospodarki prowincji, powinieneś jednocześnie zorientować się, z kim graniczysz. Jeśli masz dostateczną liczbę wolnych herosów, roześlij ich we wszystkich kierunkach. W przypadku, gdy sąsiednia kraina nie należy do nikogo, zajmij ją, wysyłając tam jednego ze swoich herosów. Pamiętaj, że aby dana kraina należała do Ciebie, musi się w niej znajdować przynaj-

IKONY ROZKAZÓW

1. 2. 3. 4. 5.



6. 7. 8. 9. 10.

1. Rolnictwo - zmienia łąki w pola uprawne. Zdolność tę przyspiesza Elements, Land. Można się nauczyć Land.

2. Drwalstwo - wycinanie drzew. Przyspiesza: Heroism i Might. Nauka: Might.

3. Górnictwo - wydobycie metalu z rumowisk skalnych. Przyspiesza: Heroism i Might. Nauka: Might.

4. Hodowla - wypasanie krów, co podnosi ich pogłowie. Przyspiesza: Elements, Animal. Nauka: Animal.

5. Sen - pozwala zregenerować siły. Przyspiesza: Nature, Vitality.

6. Trening - podnosi poziom doświadczenia. Nauka: Might.

7. Wyprawy zwiadowcze - odkrywanie sąsiednich krain i sprawdzanie ilości herosów. Przyspiesza: Heroism, Stealth. Nauka: Stealth.

8. Budowa - służy do rozbudowy miasta i cytadeli. Przyspiesza: Form i Masonry. Nauka: Masonry.

9. Magia - pozwala rzucać czary. Efekt zaklęć zwiększa: Nature i Spells. Można się nauczyć Spells.

10. Podgląd - umożliwia podejrzenie herosa bez przechodzenia do spisu wszystkich postaci.







IKONY BITEWNE

1. Ruch.

2. Rozmowa - można tu spróbawać nakłonić przeciwnika do poddania się lub zmniejszyć jego morale. Prawdopodobieństwo udania się podnoszą zdolności Parley i Politics.

3. Ucieczka.

4. Obrona - skuteczność podnoszą Nature i Vitality.

5. Atak - zaatakowanie wroga na sąsiednim polu. Skuteczność podnoszą Heroism i Might.

6. Pojedynek - można wyzwać przeciwnika z sąsiedniego pola na bezpośredni pojedynek. Skuteczność - j.w.

7. Magia - rzucanie czarów. Prawdopodobieństwo udania się podnosi Nature i Spells.

8. Sen - podczas bitwy przywraca utracone siły, ale heros staje się bezbronny. Skuteczność snu podnosi Nature i Vitality.



BURG



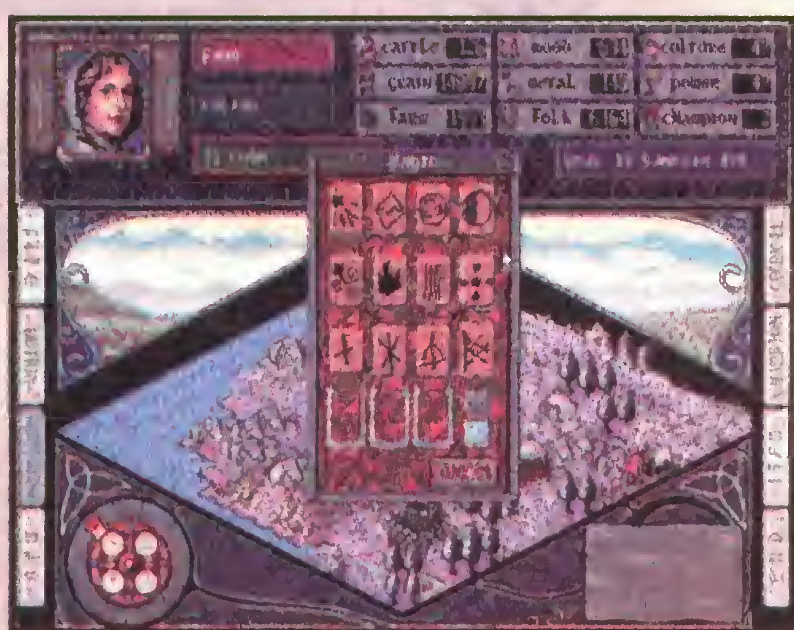
1. Move - przeprowadzka herosów wraz z wybranymi towarami do innej krainy.

2. Caravan - wyprawa handlowa do zaprzyjaźnionej krainy. Handel odbywa się na zasadzie wymiany. Skuteczność podnosi Parley i Barter. Nauka: Barter.

3. Create - produkcja broni i przedmiotów podnoszących wskaźniki. Pomaga posiadanie Form i Crafts. Nauka: Crafts.

4. Poll - informacje o życzeniach wyrażanych przez pospólstwo.













mniej jeden Twój heros. Informacje o sąsiednich krajach musisz co jakiś czas odnawiać.

Gdy w sąsiedniej krainie znajduje się heros podległy innemu przywódcy, masz do wyboru kilka dróg postępowania. Możesz nawiązać dobrosąsiedzkie stosunki, możesz spróbować ukraść bydło, możesz spróbować go nakłonić, by oddał się pod Twoją opiekę, czy też najechać go zbrojnie.

Wojna prowadzona jest w bardzo prosty sposób. Na krańcu planszy danej krainy pojawiają się herosi atakujący. Broniący znajdują się w miejscach, w których zastał ich atak. Oczywiście, wojownicy powinni walczyć w zwarciu, a druidzi i bardowie - posługiwać się magią. Ilość ruchów ograniczona jest terenem i panującą pogodą. Bitwa kończy się, gdy jedna ze stron straci wszystkich herosów lub dowódca jednej ze stron zostanie pojmany. Wszyscy herosi, których siła spadła do zera, zostają pojmani przez stronę zwycięską. Zwycięzca ma szansę rekrutacji pokonanych. Zasady są takie, jak w tawernie.





Ważną sprawą w grze jest magia. Używa jej się nie tylko podczas bitwy. Ma również zastosowanie przy zagospodarowaniu poszczególnych krain.

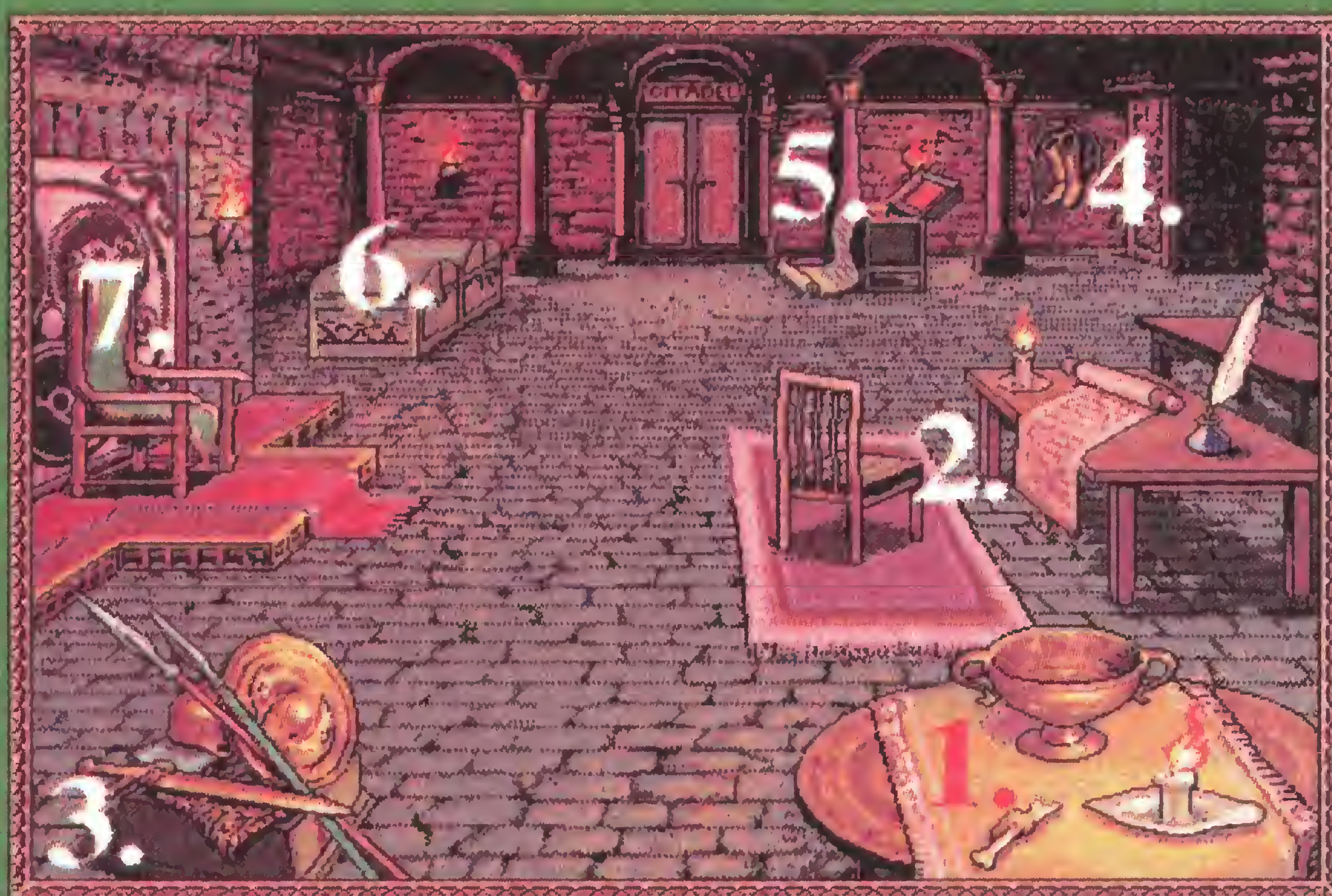
Wszelkie wskaźniki indywidualne herosów podnoszą się wraz ze wzrostem poziomu doświadczenia. Praktycznie każda czynność oprócz spania i stania podnosi ten poziom. Dodatkowo wskaźniki podnoszą różne przedmioty wręczane jako nagrody za wierną służbę. Mogą to być bronie zwiększające siłę czy inne przedmioty oddziałujące na jakiś określony wskaźnik.

Ogólnie rzecz biorąc, gra przedstawia się oryginalnie tak pod kątem fabuły, jak i wykonania. Wrażenie głównie robi grafika w rozdzielczości SVGA, dzięki której uzyskano wymaganą dokładność szczegółów. Również dźwięk jest niezgorszy, choć muzyka mogłaby częściej zmieniać motywy. Poza tym, na pierwszy rzut oka obsługa wydaje się nieco zbyt skomplikowana. Na szczęście, są to tylko pozory, gdyż w rzeczywistości gra jest równie łatwa, jak ***Lords of the Realms***.

Nie da się ukryć, że **Celtic Tables: Balor of the Evil Eye** zawładnęła mną na wiele dni i nocy. Tak rozbudowanej i ciekawej gry o tej tematycy nie spotkałem już dawno. Gorąco polecam.

Woderman

CITADEL



1. Tribute - przekazanie podarku w celu nawiązania przyjaznych stosunków. Pomaga: Parley i Politics. Nauka: Politics.

2. Recommend - propozycja wzięcia pod ochronę i uzależnienia. Pomaga - j.w.

3. War - wyprawa wojenna na wybraną, sąsiednią kraię. Pomaga: Heroism, Stealth, Might, Nature, Spells, Vitality, Parley, Politics.

4. Cattle Raid - wyprawa złodziejska w celu zdobycia bydła. Pomaga: Heroism, Stealth. Nauka: Stealth.

5. Delegate - wysłanie polecenia do uzależnionej prowincji. Pomaga: Parley i Politics. Nauka: Politics.

6. Treasury - wręczenie broni lub przedmiotu herosowi.

7. Dismiss - zwolnienie lub wygnanie herosa.





AL UNSER JR. ARCADE RACING

Producent: Mindscape

Al Unser Jr, autentyczna postać, pochodzi z rodziny od lat związanej z wyścigami samochodowymi w Stanach Zjednoczonych. Jego ojciec jest czterokrotnym zwycięzcą wyścigu Indianopolis 500. On sam uczestniczy w wyścigach od 1981 roku. Występuje w IndyCar Racing, amerykańskim odpowiedniku Formuły 1. W 1985 roku wraz ojcem zajęli dwa pierwsze miejsca w



tej klasie. Sam wie-lokrotnie wygrywał i wygrywa po-szczególne wyścigi, plasując się wysoko w mistrzowskich rankin-gach.

Wyścigi IndyCar są, obok Nascar Racing, najpopularniejszym sportem samochodowym w Ameryce Północnej. Rozgrywa się je zarówno na krótkich, owalnych, nascarowych torach, jak i na długich i krętych, podobnych do tras Formuły 1. Prędkości osiągane przez bolidy są porównywalne z szybkościami pojazdów F1. Różnicę stanowi ilość zjazdów do boksów w celu wymiany opon i przede wszystkim uzupełnienia paliwa. Jest to charakterystyczne dla wyścigów rozgrywanych w Ameryce. Ponieważ tory nierzadko są węższe niż znane Ci tory Formuły 1, sama kolizyjność jest dużo większa. Powoduje to częste przerywanie wyścigów i ponowne starty, co umożliwia dojście prowadzącego przez pozostałych zawodników. Bardzo rzadko dzieje się tak, że prowadzący odrywa się od innych na kilkanaście czy kilkadziesiąt sekund i od połowy wyścigu wiadomo już w zasadzie, kto go wygra. Tu walka trwa do końca. Daje to dużo większe emocje oglądającym i pozwala zaprezentować swoją klasę startującym.

Al Unser Jr - Arcade Racing, jak łatwo się domyślić, jest komputerową symulacją takich właśnie wyścigów. Dzięki wysiłkom twórców z **Mindscape**, możesz zasiąść tu za kierownicą bolidu i ścigać się na mało znanych torach Ameryki Północnej.

Standardowo na początku gry masz do wyboru mistrzostwa, pojedyncze wyścigi i trening. Nowością jest sposób określania stopnia trudności. Jest nim prędkość osiągana przez bolid. Na poziomie Beginner to 200 mph, na Normal - 209 mph, a na Hard - 224 mph.

Do wyboru masz dziesięć typów samochodów w barwach znanych stajni wyścigowych. Abyś mógł je wypróbować, twórcy przygotowali piętnaście oryginalnych torów z IndyCar Racing.

Sterowanie samochodem odbywa się za pomocą klawiatury lub joysticka w sposób standardowy. Sam bolid ma tendencje do wchodzenia w poślizg na zakrętach, trzeba zatem umiejętnie redukować szybkość i optymalnie wchodzić w zakręty. Dynamika jazdy jest znakomicie odczuwalna. Jeśli masz z tym kłopoty, to zmniejsz ilość szczegółów na ekranie. Sama grafika przypadła mi bardzo do gustu. Wyglądem swym przypomina **Nascar Racing**, ale ma o wiele lepiej skonstruowane tło. Zawiera poza tym więcej szczegółów.

Do wad zaliczyłbym przede wszystkim brak efektów zderzeń. Marzą się wprost te rodem z **Nascar Racing**: uszkodzenia karoserii, urwanie koła itp. Denerwujące jest też wręcz chamskie zajeżdżanie drogi przez przeciwników. Może jednak jest to normalne w Ameryce.

Mimo tych kosmetycznych w zasadzie uwag, grę oceniam bardzo wysoko. Martwi co prawda potrzeba obowiązkowego posiadania Windowsa '95, na który



gra została wykonana, nie da się jednak ukryć, że po procesorach Pentium i napędach CD-ROM jest to kolejny skok w wymaganiach sprzętowych. Ciekawe kiedy to się skończy.

Dźwiedź

PS. Za dodatkową opłatą można na Zachodzie dokupić upgrade umożliwiający granie w sieci.

















A4 NETWORKS



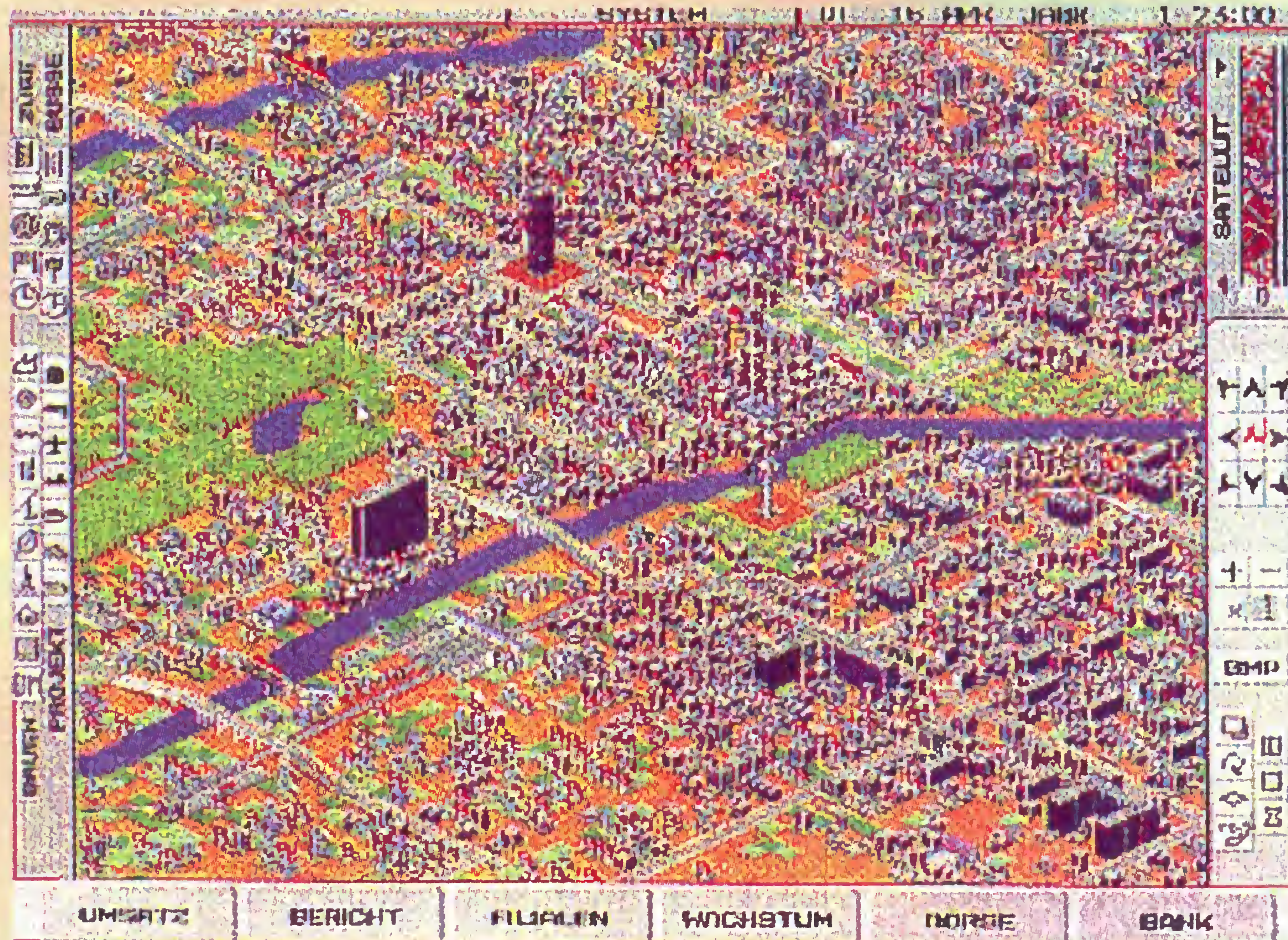
Producent: Infogrames

Wszystko zaczęło się od powstania *SimCity*. Gra ta zapoczątkowała modę na programy zawierające elementy strategii i ekonomii. W czym tkwi istota takiej gry? Najczęściej wcielasz się w postać burmistrza lub przedsiębiorcy, którego zadaniem jest rozbudowa infrastruktury miasta. Musisz zadbać o urządzenia i instytucje usługowe niezbędne do należytego funkcjonowania metropolii. Są to: domy mieszkalne, szkoły, banki lub inne budynki użyteczności publicznej itd. Tak było w przypadku *Sim City* oraz *Sim City 2000*, ale możesz również budować sieć kolejową (*A-Train*), gospodarować farmą zwierzęcą (*Sim Farm*) czy dbać o zachowanie równowagi ekologicznej Ziemi (*Sim Earth*). Jak widzisz, wybór jest niezmiernie bogaty. W dodatku wciąż się powiększa. Przykładem tego jest nowy produkt firmy **Infogrames** - gra **A4 Networks**.

Prezydentem koncernu A4, instytucji zajmującej się przewozem i komunikacją, jest niejaki Dwight O. Barnes. Po jego zaskakującym zniknięciu raptownie spadają akcje firmy. Sytuacja ta może doprowadzić przedsiębiorstwo do bankructwa. Jak się wkrótce okazuje, jest to celowe posunięcie koncernu A4, który w ten sposób chce uniknąć przejęcia przez konkurencję. Zarząd firmy szuka teraz pilnie następcy dla byłego prezesa, który potrafiłby postawić wszystko na nogi. Nagrodą jest stanowisko szefa A4.

Na początek wybierasz jeden z dziesięciu scenariuszy przedstawiających współczesne miasta, np: Berlin, Barcelona, Waszyngton, Londyn czy Seattle. Rożnią się one od siebie gęstością zabudowy w początkowej fazie gry. Wybierając na przykład Londyn, rozbudowujesz dalej gotową już strukturę miasta, natomiast w przypadku wyboru bezludnego archipelagu wysp Kajmańskich, zaczynasz praktycznie od zera. Warto zdecydować się na Seattle - początkowo są to dwa małe miasteczka połączone koleją, jednak odznaczające się dużą zdolnością rozbudowy.

Głównym założeniem gry jest stworzenie w wybranym mieście rentownego systemu komunikacji miejskiej. Już od początku gry masz do dyspozycji 10 rodzajów autobusów i ponad 40 modeli pociągów. W ich skład wchodzą różnorodne modele, poczynając od autobusów miejskich (odpowiedników jeżdżących u nas Ikarusów) poprzez pociągi osobowe, towarowe, pospieszne, a na Intercity kończąc. Krótko mówiąc, wszystkie dostępne środki komunikacji.



To samo dotyczy ponad 60 budowli, które dzielą się na takie grupy, jak budynki mieszkalne i użyteczności publicznej, biurowce oraz miejsca wypoczynkowe. Możesz tworzyć parki lub odważyć się na tak piekielnie drogie projekty, jak lotnisko, port czy kolej magnetyczna. Szczególne znaczenie ma rozwój fabryk. Do ich rozbudowy potrzebujesz nie tylko odpowiedniego terenu i wystarczającej ilości gotówki, lecz także tzw. środki pomocnicze. Produkowane są one w Twoich zakładach produkcyjnych i gromadzone jako małe skrzynki.

Do Twoich głównych obowiązków należy szczegółowe opracowanie rozkładu jazdy. Wiąże się z tym pewne niebezpieczeństwo, mianowicie w większych miastach może łatwo dojść do chaosu komunikacyjnego. Pociągi staną w korku na jakiejś wąskiej przecznicy kolejowej lub autobusy wjadą w drogę jednokierunkową i dojdzie do wypadku. Do takich sytuacji może dojść na terenach gęsto zabudowanych i trudno dostępnych, gdzie nie jest możliwe poprowadzenie tunelu.

Sieć komunikacyjna, jaką tworzysz, nie jest jedynym źródłem Twojego dochodu. Zarobić także można, sprzedając nieruchomości. Poza tym wiele budynków przynosi dodatkowy zysk (np. hotele, sklepy). Ważną rolę odgrywa giełda. Należy dbać nie tylko o własne notowania, lecz trzeba kupować i sprzedawać akcje innych przedsiebiorstw. W banku możesz zaciągnąć długoterminowy kredyt. Ciekawostką jest fakt, że zachowano prawdziwe godziny pracy banków i giełdy oraz dni wolne od pracy.

Podczas gry jesteś informowany na bieżąco (w formie zdjęć i wycinków prasowych) na temat nieruchomości i rozwoju Twojego kapitału. Istnieje możliwość natychmiastowego wydrukowania danej informacji.

Graficznie **A4 Networks** przypomina *Sim City 2000*, gdzie zastosowano miłą dla oka trójwymiarową grafikę (SVGA). Fajną rzeczą jest możliwość uaktywnienia cyklu dzień/noc. Paleta kolorów zmienia się wtedy w zależności od pory dnia. Gra odbywa się w czasie rzeczywistym, ale istnieje opcja zmieniająca prędkość przebiegu dnia. Poza tym dysponujesz dwoma powiększeniami pola gry oraz zdjęciem satelitarnym terenu. Do przesuwania terenu służą starzałki (klikasz na nie myszką). Z lewej strony ekranu znajdują się ikony z budynkami i projektami oraz ikony z informacjami dotyczącymi pociągów i autobusów. Na dole umieszczono informacje o Twoim obrocie, filiach firmy A4, przyroście ludności, giełdzie oraz banku.

Urozmaiceniem gry są wypadki drogowe spowodowane niedoskonałością rozkładu jazdy oraz naturalne katastrofy (np. powodzie, burze śnieżne), natomiast jej mankamentem jest fakt, że metropolia wygląda jak wymarła - po prostu nie widać na ulicach żadnych ludzi, a jedyny dostrzegalny ruch, to jeżdżące tu i tam autobusy i pociągi. To, że miasto posiada ludność, dostrzegalne jest właściwie tylko po liczbach podróżnych przewijających się przez Twoje dworce. Mimo tego **A4 Networks** może się podobać i z pewnością znajdzie wielu zwolenników wśród graczy. Inna sprawa, że nie dorównuje, moim zdaniem, swojej konkurencji, choćby świeżo wydanemu *Sim Tower*.

Daniel Lisiński











Po ogromnym sukcesie, jakim było ukazanie się na rynku gry ***Sim City 2000***, długo musieliśmy czekać na kolejny produkt firmy **Maxis**. Wielu graczy zadawało już sobie nawet pytanie, czy w ogóle ukaże się następna pozycja tej firmy. Na szczęście, ewentualne obawy okazały się bezpodstawne. Oto na rynku ukazała się właśnie **Sim Tower**.

Podobnie jak wcześniej, gra znów jest strategią, tym razem jednak jej tematyka dotyczy rozbudowy i zarządzania wielkim drapaczem chmur. Ktoś mógłby się zapytać, skąd taki niezwykły pomysł? Dotąd budowa rozrastała się raczej wszerz i dotyczyła większej ilości budynków. Otóż pomysłodawcą jest Yoot Saito - japoński architekt, człowiek z natury bardzo ciekawy. Jak sam przyznaje, do powstania gry zainspirował go rozkład jazdy windy, który to program ukazał się tylko w Japonii. Na szczęście ludzie odpowiedzialni w **Maxis** za szukanie coraz to nowych pomysłów trafili właśnie na tę grę i uczynili z niej, naturalnie po odpowiednich przeróbkach i udoskonaleniach, kolejną część z serii "simów".



Już na pierwszy rzut oka zauważyć można, że zmiany nie dotyczą li tylko tematyki. Do najważniejszych z nich należy fakt, że **Sim Tower** działa tylko i wyłącznie w środowisku Windows. Oprócz zwiększonych wymagań sprzętowych (mimo że grę można uruchomić już na 386 z 4 MB RAM, sensowne będzie wykorzystywanie do gry minimum 486) ma to same zalety. W zależności od rozdzielczości, z jaką pracujesz w środowisku, gra jest bardziej lub mniej przejrzysta. Jak się szybko przekonasz, przy 640x480 punktów zbyt dużo jest przewijania ekranu, dlatego też znacznie lepiej gra się w 800x600. Poza tym, grafika w porównaniu z poprzednikami została znacznie bardziej dopracowana. Niestety, nie można powiedzieć tego samego o dźwięku, który po prostu jest zbyt monotonny.

Na czym polega **Sim Tower**? Na samym początku dysponujesz kawałkiem gruntu na terenach miejskich i funduszami w wysokości 2 mln $. Twoim celem jest zbudowanie 100-piętrowego, 5-gwiazdkowego wieżowca z niezwykle drogą (3 mln $) katedrą na jego szczycie. Budowę rozpoczynasz od wyznaczenia szerokości fundamentu (ikona Lobby), który później, w zależności od potrzeb, możesz odpowiednio powiększyć. Po nich przychodzi kolej na pomieszczenia. Na początku nie masz dużego wyboru. Możesz wybudować biuro, mieszkanie, pojedyńczy pokój hotelowy, snack-bar. Do tego dochodzą jeszcze schody (plus ogranicznik piętra) i windy. Od Ciebie zależy, czy w ciągu pierwszych tur postawisz szeroki blok z gęsto rozlokowanymi schodami, czy też wieżowiec z windami.

Dla biur, przynoszących Ci stały miesięczny dochód będziesz musiał ustalić indywidualnie wysokość czynszu. Podobnie będzie z indywidualnymi lokatorami, z tą jednak różnicą, że za zakup mieszkania muszą jeszcze oni trochę zapłacić. Również na nich będziesz mógł sporo zarobić, wiąże się to jednak z pewnym niebezpieczeństwem. Gdy obok mieszkania ulokujesz hałaśliwe biuro, lokal gastronomiczny bądź pokój hotelowy z głośnymi lokatorami, właściciel na pewno nie będzie tym zachwycony i może się po jakimś czasie wyprowadzić, zmuszając Cię do zwrotu całej wydanej na mieszkanie sumy. Dramat zaczyna się jednak dopiero wtedy, gdy zrobi to kilkadziesiąt rodzin równocześnie.



Jak sam się szybko przekonasz, posiadanie drapacza chmur to nie tylko same przyjemności. Wynajmując lub sprzedając poszczególne części bloku zobowiązujesz się do zapewnienia swym klientom komfortu i, co najważniejsze, bezpieczeństwa, a kłopotu będzie z tym sporo.

Jeżeli dziwi Cię, że po zbudowaniu centrum handlowego nikt go nie odwiedza, sprawdź czy połączyłeś je z częścią mieszkalną schodami. Zresztą na dłuższą metę takie połączenie nie wystarczy i nie obejdziesz się bez wind. Dzięki nim ludzie będą mogli przenosić się z piętra na piętro szybciej, sprawniej i przyjemniej. Choć w jednym szybie umiejscowić możesz do ośmiu kabin, po krótkim czasie zorientujesz się, że nawet windy nie wystarczają. Będzie to szczególnie zauważalne podczas przerwy obiadowej i w granicach godziny 16.00, kiedy urzędnicy szturmują stołówki albo wracają do domu. Postacie oczekujących staną się najpierw różowe (podenerwowanie), a potem czerwone (złość), zaś same windy zaczną migać literką "F" (przeciążenie). Z tego właśnie powodu warto jest zainwestować nieco grosza w szybsze i sprawniejsze windy ekspresowe. Dzięki nim mieszkańcy w iście ekspresowym tempie przenoszeni będą co 15 pięter.

Aby poznać rozkład dzienny zajęć mieszkańców (bardzo przydatne przy programowaniu rozkładu jazdy wind) możesz oznaczyć dowolne osoby w budynku za pomocą kliknięcia myszą. By uczynić obserwację jeszcze bardziej przejrzystą, możesz nawet nadać im jakieś imiona. Figura taka zostanie automatycznie oznaczona kolorem niebieskim. Następnie po użyciu funkcji szukania możesz się szybko dowiedzieć, gdzie dana osoba przebywa. Podobna obserwacja dotyczy także biur i mieszkań. Po kliknięciu na ikonę z lupą, a później na dane pomieszczenie, dowiesz się dokładnie o problemach najemców - że dyskoteka obok jest za głośna, czy też że następny lekarz jest za daleko.

Przy 4-5 piętrach wszystko wydaje się być przejrzyste, istna sie-







lanka, ale przy szybkiej rozbudowie łatwo można się pogubić. Pewnym ułatwieniem dla Ciebie może być fakt, że program sygnalizuje, jakie instytucje są potrzebne do utrzymania bądź podniesienia atrakcyjności bloku. Oprócz tego pomocne okazać się mogą przekrojowe mapy, na których za pomocą odpowiednich kolorów zaznaczone są zmieniające się nastroje mieszkańców, wysokość czynszu i stan pokoi hotelowych. Po osiągnięciu określonej liczby mieszkańców i postawieniu wymaganych pomieszczeń, Twój wieżowiec osiągać będzie kolejne gwiazdki. W praktyce oznacza to przyznanie nowych rodzajów pomieszczeń do budowy (szpitale, parkingi, ekspresowe windy itd.). Ilość gwiazdek wyraża też stopień komfortu Twojego drapacza chmur. Oczywiście, wyższy komfort oznacza wyższe ceny sprzedaży i wynajmu lokali, co z kolei oznacza większy dopływ gotówki. Z drugiej strony wiadomo, że prawa rynku są nieubłagane i że zbyt duże ceny odstraszają potencjalnych klientów. Jak sobie z tym poradzisz, to już Twój problem. Maksymalnie Twój wieżowiec osiągnąć może pięć gwiazdek, zaś później status TOWER.

Oprócz sprzedaży i wynajmu lokali na biura możesz również zająć się hotelarstwem, wynajmując pokoje 1- i 2-osobowe oraz apartamenty. Pamiętaj, że jeśli na trzeci dzień pokój nadal będzie brudny, a łóżko nie posłane, klient zrezygnuje z Twoich usług, dlatego do takiej działalności potrzebować będziesz odpowiedniego personelu, tj. Housekeeping oraz specjalnej windy dla pracowników, Service Elevator (ta z literką "S").

W celu zaoszczędzenia cennego miejsca garaże, centrum spalania odpadków, szpital i służby porządkowe umieścić można w podziemiach. Lekarze i służby bezpieczeństwa są zawsze i wszędzie mile widziani. Mieszkańcy, płacący przecież niemałe pieniądze za czynsz, domagać się będą również licznych miejsc rozrywki. I bardzo dobrze, gdyż pełne kina, restauracje i bary szybkiej obsługi przynosić Ci będą dodatkowe dochody.



W grze nie ma, niestety, możliwości ustawienia stopnia trudności, czy też grania w przygotowane wcześniej scenariusze. W celu uatrakcyjnienia gry autorzy wprowadzili natomiast kilka losowych zdarzeń. Podczas rozbudowy bloku (tak w dół, jak i w górę!) można znaleźć skarb piratów, pokoje hotelowe może nawiedzić plaga robactwa, na jakimś piętrze może wybuchnąć pożar. Nomen omen, do gaszenia pożogi najlepiej jest użyć drogich, ale niezwykle skutecznych helikopterów.

Choć sam nie byłem nigdy zwolennikiem tego typu gier, jednak uważam, że **Sim Tower** jest rewelacyjną pozycją, zdecydowanie wyróżniającą się na tle ostatnio wypuszczonych nowości. Jedyną wadą, jaka przeszkadzała mi w grze, było zbyt szybkie wyświetlanie komunikatów, a to przecież prawdziwa błahostka. Do zalet natomiast zaliczyć należy dopracowaną grafikę, oryginalny pomysł, a nade wszystko nieprawdopodobną łatwość obsługi. Krótko mówiąc - **Sim Tower** to jest to!

LEO

PS. Dobra wiadomość dla posiadaczy Amig 1200 i 4000. Jeśli posiadasz emulator Macintosha (Shapeshifter - wersja sharwarowa), to możesz zagrać w Sim Tower w wersji na ten komputer. Warunkiem jest posiadanie 4 MB RAM.





GWIAZDKI - wymagania	
**	300 mieszkańców
***	1.000 mieszkańców i Security Office
****	5.000 mieszkańców, Recycling Center, Medical Center oraz Hotel Suite z mieszkającym tam VIP-em
*****	10.000 mieszkańców i Metro Station
TOWRER	15.000 mieszkańców i Cathedral



DOMAN

Producent: Mirage Software

Doman myślał. Nigdy wcześniej tego nie robił, więc nie wychodziło mu to za dobrze. Prawdę mówiąc, niewiele potrafił robić dobrze. Jedyne, co naprawdę umiał, to zabijać. Tak, obcinanie głów, rozłupywanie czerepów i inne podobne rzeczy to było to, na czym się znał. Oczywiście, nie zabijał dlatego, że był złym człowiekiem. Zabijał, bo walczył o Dobro...

Po grze *Franko*, **Mirage Software** wydało kolejną grę z cyklu określanego chwytliwym hasłem "Virtual Brutality". Tłumaczy się to mniej więcej jako "zabij wszystko, co się rusza, rozlewając przy tym jak najwięcej krwi". **Doman - grzechy Ardana** robi wrażenie połączenia kilku gier (***Barbarian***, ***Golden Axe***, ***Franko***). Zapożyczenie z każdej z nich najciekawszych (czytaj: najbrutalniejszych) pomysłów dało dosyć interesujący efekt.

Akcja gry dzieje się w fantastycznej krainie, w której co krok można spotkać różnej maści barbarzyńców i zakapturzonych skrytobójców. Wszyscy służą potężnym i okrutnym władcom - Ardanowi i jego bratu Gotharowi (szczegółów o królestwie Ardana można się dowiedzieć z dołączonego do gry opowiadania). Na szczęście pozostali jeszcze dwaj uczciwi herosi - Doman z Gindari i Baurus z Salandi. To Ty, graczu, wcielasz się w jednego z nich. Możesz też zagrać z kolegą. Wówczas na ekranie pojawiają się obydwaj bohaterowie, walcząc razem przeciwko wysłannikom Zła.

Granie w **Domana** jest stosunkowo proste. Wystarczy unieszkodliwić jak najwięcej przeciwników, nie dając się przy tym zabić. W tym zbożnym celu można wykorzystać cały arsenał broni. Są tu miecze, topory, maczugi, halabardy, a nawet kusza. Broń można dostać od napotykanych po drodze tubylców. Do tego dochodzi bogactwo ciosów. Przeciwnika można po prostu posiekać prostym cięciem, ale można go także przerzucić przez ramię, odciąć mu głowę lub dobić leżącego wepchnięciem mu jakiegoś żelastwa w brzuch. Również repertuar wrogów jest całkiem pokaźny. Różnią się oni między sobą nie tylko wyglądem, ale także posiadanym orężem i taktyką walki. Największy atut **Domana** leży w niespotykanej w innych grach brutalności (no, może z wyjątkiem serii ***Mortal Kombat***). W grze dominuje przemoc. Każdy cios kończy się kałużą krwi. Wspomniane już odcinanie głów lub dobijanie leżących to uczta dla prawdziwych degeneratów. Autorzy gry chyba jednak trochę przesadzili z realnością i ostrzeżenie na pudełku oraz znaczek "Parental Advisory 15" (oznacza, że gra jest dozwolona od lat 15) niewiele pomaga. Całe szczęście, że co bardziej wrażliwi gracze mogą wyłączyć "brutality" i pograć w **Domana** w tonacji mniej czerwonej. Choć gra traci wówczas trochę na grywalności. Ot, idzie wojownik i powala kolejnych wrogów. A gdzie krew, gdzie przeszyte strzałą gardła? Niektórym pewnie to nie wystarczy.







Od strony technicznej gra wygląda przeciętnie. Szczególnie słabo, żeby nie powiedzieć bardzo słabo, wypada grafika. Daleko jej do zachodnich wzorców (choćby do ***Golden Axe***), choć i tak jest lepsza niż we ***Franko***. Całe szczęście, że oprawa dźwiękowa jest całkiem niezła. Nacisk położono w niej na odgłosy przyrody, typu grzmoty, śpiew ptaków, itp. Nie brak również dźwięków walki (szczęk broni, krzyki umierających). Zakres oferowanych efektów zależy od ilości pamięci w komputerze. **Doman** działa już na Amidze z 1 MB RAM, ale pełne możliwości gry można osiągnąć dopiero posiadając ponad 1.5 MB (w tym 1 MB pamięci typu CHIP). Natomiast przy dużej ilości pamięci gra potrafi ją w pełni wykorzystać, skracając w znacznym stopniu żonglowanie dyskietkami. Posiadacze twardych dysków także nie będą zawiedzeni - grę można bez problemu zainstalować.

Doman to gra dla tych, którzy lubują się w rąbaniu i siekaniu oraz nie mdleją na widok krwi. Chociaż grafika nie jest zbyt rewelacyjna, to jednak dosyć wysoka grywalność (osiągnięta w znacznej części dzięki odpowiednio dobranemu poziomowi trudności) dobrze to rekompensuje.

Adam Gregrowicz

Doman

5	7	8

ZRĘCZNOŚCIOWA

1 MB RAM

Dystrybutor
Mirage Software

Sklep ŚGK



Pizza Tycoon

Producent: MicroProse

Pizza - niby nic wielkiego, kawałek ciasta, a na nim jakaś wędlina, ser, pomidor oraz przyprawy, a jednak wiele osób na całym świecie zajada się nią prawie codziennie. Jestem ciekaw, czy gdy pałaszujesz smakowitą capri, wiesz, ile trudu kosztowało właściciela pizzerii zrobienie tego wyśmienitego dania? Jeśli tak - gratuluję, jeśli nie, oto coś dla Ciebie. W grze **Pizza Tycoon** masz szansę stać się największym wytwórcą i dostarczycielem pizzy na świecie.

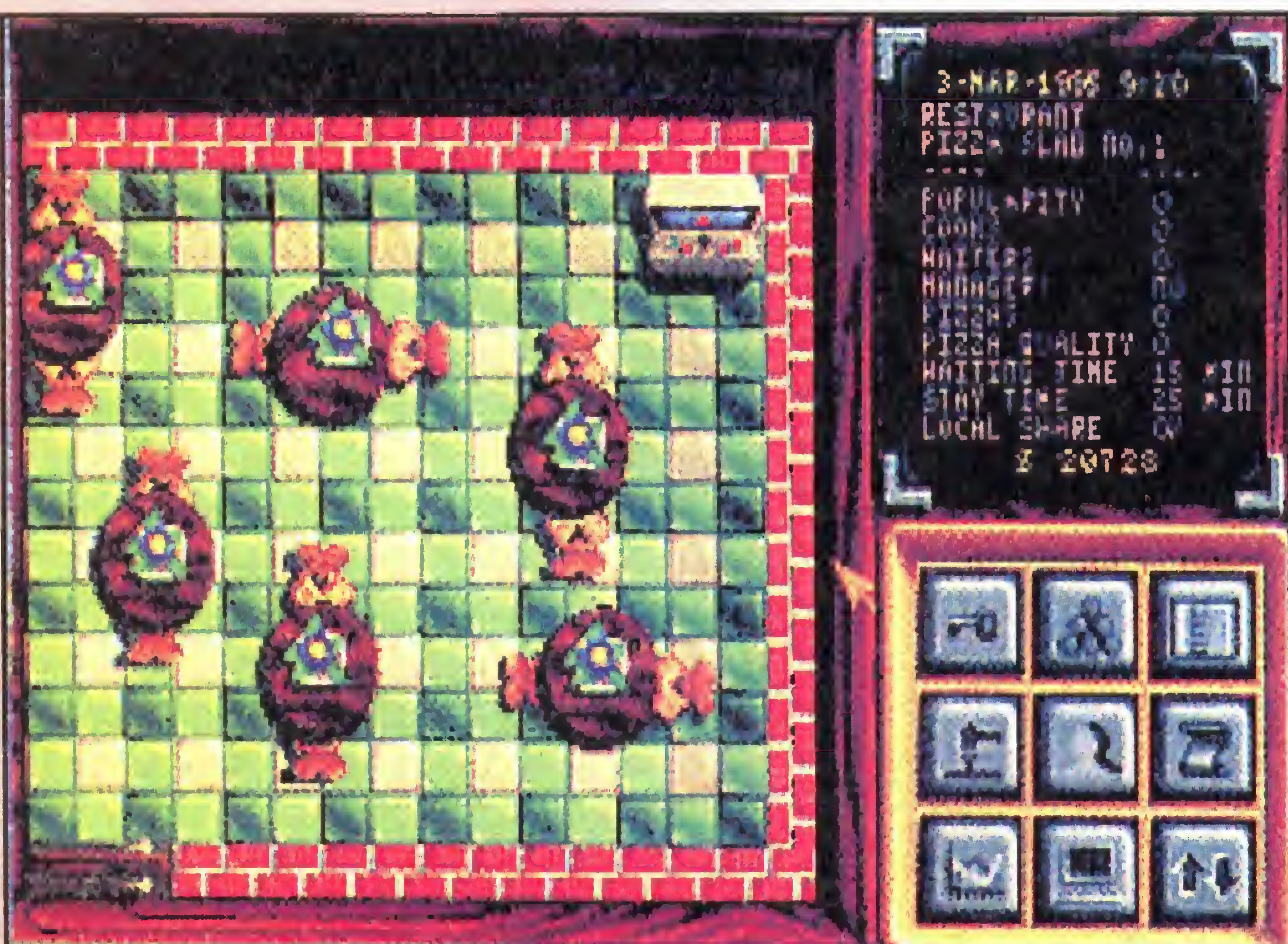
Zanim rozpoczniesz swoją kulinarno-handlową działalność, wybierz jakiegoś dobrego gościa (z dużą forsą oraz dużymi kwalifikacjami) i nazwij go. Teraz pozostaje Ci już tylko wybrać miasto z wielkiej pizzy-mapy i... No tak, na początku nie będzie łatwo ruszyć z nowym interesem. Program posiada dość sporą liczbę ikon i aż trudno się w tym wszystkim połapać.

Gra dzieli się na dni, które spędzasz na zarabianiu forsy, a którą potem wydajesz na rozbudowę swoich pizzerii, dzięki czemu zarabiasz forsę, którą znowu wydajesz na nowe lokale i tak w kółko.

Jak to w nowoczesnym świecie bywa, jedną z najważniejszych rzeczy jest telefon. Dzięki niemu możesz postarać się o kredyt w banku, sprzedać lub kupić lokal (u maklera), zadzwonić do ważnych osób w mieście. Aby zacząć rozgrywkę, po wybraniu miasta musisz zadzwonić do banku i wziąć wspomniany już kredyt (możesz go zaciągnąć w kilku bankach, ale uważaj na oprocentowanie; nie bierz forsy przy 45-50%). Następnie wystarczy wyszukać interesujący Cię lokal, sprawdzić czy jest do wynajęcia (na początku gry; potem będziesz mógł lokal wykupić) i zatelefonować do odpowiedniego maklera. Następnym krokiem będzie urządzenie pizzeri według Twoich potrzeb. Masz tu do wyboru:

1. *Kafelki i inne takie* - różne wzory.
2. *Piece* - od kamiennego po elektryczny.
3. *Krzesła i stoły* - zaczynając od zwykłych, najtańszych plastików, poprzez solidne meble drewniane, na meblach dla businesmenów kończąc.
4. *Dodatki* - np. automaty do gry.

Oczywiście, rzeczy tańsze są nieco mniej efektowne (meble) lub gorzej działają (piece).







Jeśli myślisz, że to koniec, to się grubo mylisz. Wciąż jeszcze nie możesz otworzyć swojej restauracji. Musisz najpierw zatrudnić odpowiedni personel, a także stworzyć pizze (standardowe - opis w instrukcji; dodatkowe - możesz wymyślić, co Ci się tylko podoba), ułożyć kartę dań, ustalić cennik, zamówić odpowiednie produkty (im droższe tym lepsze).

No, możesz wreszcie startować ze swoją pierwszą pizzerią. Nie będzie łatwo, lecz na szczęście udostępniono Ci różnego rodzaju statystyki, artykuły w prasie oraz reklamy (telewizja, gazety, plakaty). Gdy i to nie pomaga, możesz zawsze wynająć ludzi od "mokrej roboty" i trochę przemeblować konkurencyjny lokal. Niestety, ostatnia propozycja działa także w drugą stronę, więc się nie zdziw, jeśli do Twojej pizzerii wpadnie jakieś komando. Oczywiście, za drobną opłatą opuszczą oni Twój lokal.



Aby zarobić forsę, musisz mieć pizze lepsze, niż u Twoich konkurentów, ładniejsze lokale oraz rozbudowane zaplecze. Musisz też zapewnić sobie jak najlepsze produkty do produkcji pizzy. Na początku nie masz zbyt dużej forsy, a przy tym nikt Cię nie zna. Dopiero gdy masz w miarę rozbudowaną sieć pizzerii, ludzie mający władzę w mieście zaczną się z Tobą liczyć (zdobędziesz np. powiązania z mafią profesjonalną, a nie tylko z najemnymi zbirami).

Na koniec, jeśli jestem już przy zarabianiu forsy, warto wspomnieć o pewnych zakładach. Otóż gdy wchodzisz do konkurencyjnej pizzerii, możesz wziąć udział w konkursie układania pizzy. Naturalnie wysokość wygranej (lub przegranej) zależy od tego, ile postawiłeś na początku. Postępowanie Twoje i Twojego przeciwnika ocenia znana już Ci pewnie komisja.

W posumowaniu kilka słów o stronie technicznej programu. No cóż, grafika nie jest może fenomenalna, tym niemniej wykonana została ze smakiem i dowcipem. O muzyce nie mogę dużo powiedzieć, gdyż na mojej Amidze z 1 MB RAM niewiele słychać - po prostu za mało pamięci.

I to by było na tyle. Mam nadzieję, że sięgniesz po tę grę i zostaniesz baronem pizzy. Co prawda tylko komputerowym baronem, ale może kiedyś, w przyszłości. Kto wie...

Sebastian Babczyński
"Muad'Dib"







Terminal Terror

Producent: Pie in the Sky



I oto mamy kolejną "doomowatą" strzelaninę. Szał, który rozpoczął się dwa lata temu, trwa niezmiennie do dziś. Producenci starają się prześcignąć nawzajem w tym niezwykłym "wyścigu zbrojeń". Czy nam, graczom, wychodzi to na zdrowie? Niestety, niezbyt często, co zauważamy, obserwując coraz to nowe pozycje. Znajdziemy tu co prawda perełki, np. ***Descent***, jednak wiele produktów ginie w zalewie miernoty. Przykładów nie trzeba szukać daleko - nowe dzieło firmy **Pie in the Sky** nie zawiera w sobie nic ciekawego. Chociaż...?

Legenda gry umiejscawia Cię w czasach współczesnych, w Stanach Zjednoczonych. Standardowo występuje "czarny charakter" i ten drugi, "lepszy". Zły to terrorysta Bruno Riggs, znany ze swego okrucieństwa i zawziętości, natomiast sprawiedliwość reprezentuje żołnierz sił specjalnych - Nick Hunter, w którego oczywiście się wcielasz. Tym razem niebezpieczny przestępca opanował port lotniczy i grozi jego wysadzeniem, jeżeli nie zostaną spełnione następujące żądania: tu następuje długa lista. Jak wiadomo, Amerykanie nie pertraktują z szaleńcami, lecz ich likwidują, dlatego Nick Hunter znalazł zajęcie. Wszystko jasne? Więc broń w dłoń i do dzieła!

Panel sterowania nie wygląda zachęcająco. Tyle tu wskaźników, że łatwo można się pomylić (nie to, co w ***Doomie***). Jakieś liczniki, trochę miejsca na przedmioty i dziwaczny wykres stanu zdrowotnego. Jak się okazuje, masz tu też zegary odmierzające czas do wybuchu bomby, katastrofy lotniczej i innych przyjemnych rzeczy. Wskaźnik punktów nie wymaga objaśnień. Warto poświęcić chwilę postaci ludzkiej w prawym rogu. Ponieważ walka wiąże się z ryzykiem odnoszenia ran, na tym polu są one zaznaczane. Sprawę rozwiązano jednak bardziej skomplikowanie, niż mogłoby się wydawać. Po trafieniu ukazuje się nie tylko symbol oznaczający uszkodzenia, ale zostaje również umieszczony w konkretnym miejscu. Dzięki temu grający wie dokładnie, gdzie powinno go boleć. Oczywiście, taka innowacja wiąże się z większym realizmem, ale na tym właśnie polega cały problem. Nick Hunter trafiony w prawą nogę zaczyna wyraźnie skręcać w lewo. Powoduje to nie tylko opóźnienie akcji, ale i denerwuje. Poza tym wraz z kolejnymi ranami zmniejsza się celność komandosa, co już zupełnie doprowadza do szewskiej pasji, zwłaszcza że zwykle brakuje czasu. Rozumiem, że programiści usiłowali urealnić rozgrywkę, ale tym razem chyba przesadzili.

Te, wątpliwej jakości nowinki widać także w czasie walki. Dla przykładu, jeśli nie posiadasz maski przeciwgazowej i rzucisz granatem gazowym, sam odczujesz boleśnie jego skutki. Co powiesz na "rozgałęziony wzrok"? Nie da się wtedy zrobić nic, trzeba czekać, aż dolegliwość przejdzie. Kosztuje to kolejną porcję czasu i nerwów.

Również obsługa radaru pozostawia sporo do życzenia. Dzięki temu, że obraz na nim jest odświeżany przy każdym Twoim ruchu, staje się nieczytelny i w zasadzie mało przydatny.

Najlepsze zostawiłem na koniec. Labirynt zawiera pewne przenikalne ściany. Chwila nieuwagi i już jesteś po drugiej stronie. Niestety, stamtąd nie ma powrotu: przynajmniej ja nie znalazłem wyjścia z takiej pułapki.

Nawet najlepszy komandos nie jest wiele wart bez odpowiedniego uzbrojenia, dlatego do wykonania misji otrzymujesz aż siedem rodzajów broni. Są całkiem różnorodne, od własnej nogi, przez granaty (rzucanie ich jest całkiem efektowne), do robiącej wrażenie strzelby. Masz też wyrzutnię szybkoschnącej piany, która unieruchamia przeciwnika do końca misji. W ogóle, użycie "humanitarnej" broni jest tu wielce wskazane. Oprócz wroga, na lotnisku kręcą się uczciwi, nieuzbrojeni technicy. Posłanie któregokolwiek do Nieba wiąże się z natychmiastowymi represjami w postaci długoterminowej wycieczki do więzienia.

Jeśli już jesteśmy przy cywilach, trzeba wspomnieć, iż pełnią dość ważną rolę, oprócz drażnienia snajperów. Zagadnięci, dostarczają informacji na temat rozmieszczenia przestępców i ich planów. Czasem możesz dostać od nich klucz do bardzo ważnych drzwi. Również z tym wiąże się pewna niedogodność. Sam pomysł wprowadzenia rozmów jest niezły, lecz





rozmówcy na ogół podają zbyt wiele informacji o niebagatelnym znaczeniu, które są jednak bezużyteczne, jeśli nie wiesz, jak rozmieszczone są poszczególne zabudowania.

Przeciwnik jest dość liczny, lecz niezbyt inteligentny. Niewyraźne postacie w szarych kombinezonach biegają, strzelając sporadycznie, bądź krzycząc przy trafieniach. Notabene nie rozumiem, co mają oznaczać dziwaczne pojazdy bojowe terrorystów, coś w rodzaju jednoosobowych poduszkowców. Poza tym, że wyglądają cokolwiek śmiesznie, autorzy umieścili je w bardzo ciasnych pomieszczeniach. Z drugiej strony trzeba przyznać, iż należą do groźnych przeciwników, nie działają bowiem na nie ani granaty, ani piana. Skuteczną bronią przeciw nim są bomby, które zdetonowane w odpowiednim momencie, likwidują kilka sztuk na raz.

Za zabijanie wroga otrzymujesz określoną liczbę punktów. Jednak sposób ich naliczania pozostanie chyba tajemnicą autorów. Bywa, że po przejściu sporego kawałka labiryntu nie uda się zebrać tyle, ile innym razem na samym początku.

Dość nietypowo przedstawiono zakres działań bohatera. Oprócz klawiszy odpowiających za ruch i strzelanie, są też przyciski służące do podnoszenia przedmiotów, używania ich i detonowania bomb. Ich rozmieszczenie jest bardzo nietypowe, co prowadzi początkowo do pomyłek. Sam kilkakrotnie posłałem serię, chcąc otworzyć drzwi.

Jeśli chodzi o sam ruch, masz do czynienia z uproszczonym modelem poruszania się, takim jak w Wolfensteinie 3D. Zawziętym "doomowcom" będzie brakowało charakterystycznych odchyleń broni. Pomijam już fakt, że nie istnieje możliwość zmieniania rozmiarów głównego okna, przez co posiadacze słabszych komputerów (poniżej 486) będą mieli problemy z przesuwaniem się do przodu.





Grafika nie przedstawia sobą nic oszałamiającego. Gama kolorów dość skąpa, korytarze monotonne i ciemne. Czasem bardzo trudno coś dostrzec we wszechobecnym mroku. Muzyka występuje, i owszem. Nawiasem mówiąc, szkoda, że program obsługuje wyłącznie PC Speakera i Sound Blastera. Przeciwnik wydaje okrzyki, słychać też wystrzały i odgłos repetowanej broni, ponadto jednak niewiele da się z głośników wycisnąć.

Terminal Terror należy do średniej klasy gier swego gatunku. Nie wyróżnia się niczym interesującym, wręcz przeciwnie. Jedyne, co mi się w nim podobało, to atmosfera, która towarzyszy Nickowi Hunterowi. Poza tym, nic godnego uwagi. Polecam tylko maniakom.

Piotr Bilski
"Alien"







Across the Rhine

Producent: MicroProse

Zanim przystąpię do opisu gry, proponuję małą powtórkę z historii II Wojny Światowej, a konkretnie - z lądowania wojsk alianckich we Francji Północnej w 1944 roku. Plan inwazji znany pod nazwą "Overlord", polegał na tym, aby przeprowadzić operację desantową wojsk na 80-kilometrowym odcinku w zalewie Sekwany, by następnie móc zająć przyczółek w Normandii. Po zgromadzeniu sił i środków niezbędnych do opanowania północno-zachodniej Francji, zamierzano przystąpić do szerokiej ofensywy na północny wschód, w kierunku granic Niemiec. W tej wielkiej operacji uczestniczyło: 39 dywizji, 12 samodzielnych brygad i 10 oddziałów komandosów. Lotnictwo liczyło około 10.860 samolotów bojowych i ponad 2.300 transportowych oraz prawie 2.600 szybowców. Siły marynarki wojennej to: ponad 1.210 okrętów i kutrów bojowych, 4.120 barek desantowych oraz 1.600 statków pomocniczych i transportowych. Była to jedna z największych operacji wojskowych podczas ostatniej wojny.*

Zapytasz z pewnością, po co ten wstęp? Otóż w nowej grze strategicznej firmy **MicroProse** stajesz się dowódcą jednostek pancernych, a terenem działań wojennych jest właśnie Francja, tuż po lądowaniu aliantów w Europie w lipcu 1944. Twoje zadanie polega na wprowadzeniu jednostek do walki, które dzięki przemyślanym rozkazom rozbiją siły wroga. Wcielasz się w postać dowódcy amerykańskiego lub niemieckiego, co wymaga całkiem różnych metod postępowania i dowodzenia. Amerykanie dysponują większymi rezerwami materiałowymi i mają lepsze zaopatrzenie jednostek, podczas gdy Niemcy posiadają lepszą technikę.



Na początku w bogatym menu gry określasz stopień realności prowadzonych przez Ciebie działań. Przed rozpoczęciem rozgrywki wybierasz też swoje nazwisko i stopień. Im większe odnosisz sukcesy, tym szybciej awansujesz, a co za tym idzie - komenderujesz większą ilością wojsk.

Jako prawdziwy dowódca musisz poradzić sobie ze zbyt małą ilością amunicji i defektami technicznymi czołgów. Do Twoich zadań należy także umiejętne rozdzielenie paliwa bądź wezwanie wsparcia w przypadku przeważających sił wroga. Poza tym walczysz ze słabym morale Twoich żołnierzy (w przypadku porażek), wysyłasz oddziały zwiadowcze, które muszą namierzyć jednostki nieprzyjaciela, a także w krytycznych momentach żądasz wsparcia z powietrza lub pomocy artylerii.

Przed przystąpieniem do samej potyczki wybierasz daną jednostkę pancerną, umieszczasz ją na mapie (okaże się, jak dobrym jesteś taktykiem) i rozpoczynasz bitwę. Na ekranie masz możliwość otwarcia licznych okien (sam decydujesz o ich wielkości). Ukazują one pole bitwy, taktyczną mapę oraz widok z czołgu. Małe okienko z ikonami służy do wybierania poszczególnych jednostek, do powiększania mapy terenu lub do wzywania wsparcia z powietrza i artylerii. Klikając kursorem na swoją jednostkę, otwierasz nowe okno, za pomocą którego wydajesz rozkazy, np: atak, ustawienie, ruch, wycofanie czołgów. Sam wyznaczasz nowe trasy, wybierasz jedną z 12 taktyk i decydujesz o szybkim lub wolnym przemieszczaniu się podkomendnych. Kierując czołgiem, obserwujesz okolicę z wieżyczki (punkt widzenia strzelca) lub przez właz. Sterowanie odbywa się za pomocą joysticka, klawiatury lub (uwaga!) automatycznego pilota. Zanim odpalisz pierwsze pociski, radzę dobrze ocenić kierunek strzału i odległość. Krótko mówiąc, oszczędzaj amunicję! Poza tym, gdyby mimo wielu starań, nie udało Ci się przełamać linii wroga, proponuję Ci wycofać swoje jednostki - może następnego dnia otrzymasz wsparcie.



Jak już wspomniałem, duży wpływ na przebieg kampanii ma stopień realności, jaki wybierzesz - im większy, tym trudniej wygrać (możesz nastawić się na wielogodzinną potyczkę). Istnieje opcja przyspieszająca realny czas gry.

Ogólnie mówiąc, w grze umiejętnie połączono strategię z taktyką. Producenci programu położyli jednak większy nacisk nie na elementy strategiczne, lecz taktyczne. W większym stopniu rozgrywasz potyczkę na mapie, niż z samego wnętrza pojazdu. Dzięki temu masz wspaniałą możliwość poznania metod dowodzenia ówczesnych strategów.

Pod względem graficznym **Across the Rhine** prezentuje się dobrze. Szaro-zielona grafika (w rozdzielczości SVGA), jaką użyto w programie, jest przejrzysta i miła dla oka. W części symulacyjnej stworzono ciekawą animację trójwymiarową (przy rozdzielczooci 320x200 pixeli). Posiadaczom większych monitorów polecam ustawienie gry w rozdzielczości 1024x768.

Na koniec mam dla Ciebie niespodziankę! Pełna wersja gry zaopatrzona jest w edytor, a to oznacza, że sam możesz tworzyć nowe misje i scenariusze! Sam wybierzesz krajobraz, jednostki i przeszkody. W ten sposób masz możliwość zmiany biegu historii.



Across the Rhine polecam gorąco tym, którym znudziło się granie w ***Panzer General***, ***Perfect General 2*** czy ***Navy Strike***. Do gry mogą zasiąść tylko ludzie z wrodzonym talentem taktycznym (być może przyszli żołnierze!) oraz Ci, którzy marzyli kiedykolwiek o prowadzeniu czołgu.

Daniel Lisiński

** - "Druga Wojna Światowa" - Książka i Wiedza, Warszawa 1987, praca zbiorowa.*



SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5" Gry PC 3,5"

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
1.	1942: Pacific Air War	386, 4 MB RAM, VGA	96,-
2.	3D Pool		15,-
3.	Action Fighter		15,-
4.	Aladdin	386, 4 MB RAM	80,-
5.	Alien Breed		37,-
6.	Alien Breed Tower Assault		88,-
7.	Another World	EGA/VGA	25,-
8.	Arcade Pool		46,-
9.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
10.	Arnie II		24,-
11.	Batman Returns	386, 4 MB RAM	71,-
12.	Bionic Commando		15,-
13.	Birds of Prey	EGA/VGA	19,-
14.	Blade of Destiny	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-
15.	Blasteroids		15,-
16.	Budokan	EGA/VGA	19,-
17.	Bureau 13	386DX, 4 MB RAM, 13 MB HDD	86,-
18.	Buzz Aldrin's Race into Space	AT, 570 KB RAM, 16 MB HDD, VGA	49,-
19.	Cadaver/Payoff	EGA/VGA	25,-
20.	Campaign 2		99,-
21.	Cannon Fodder 2	386DX40, 8 MB RAM	61,-
22.	Car & Driver	VGA	31,-
23.	Carnage		13,-
24.	Carrier Command		15,-
25.	Christmas Lemmings 94/95	AT, 640 KB RAM	68,-
26.	Classic Collection (4 gry)		31,-
27.	Colonization	386-16, 2 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	86,-
28.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
29.	Cuckoo Zoo (polska wersja tekstu)	386-16, 4 MB RAM, VGA, 14 MB HDD	68,-
30.	Dangerous Streets		29,-
31.	Dawn Patrol		99,-
32.	Demon Blue		18,-
33.	Desert Strike	386, 1 MB RAM	61,-
34.	Digital Warriors		24,-
35.	Dracula	AT, 1 MB RAM	19,-
36.	Dreamweb		99,-
37.	Dune	VGA	19,-
38.	Dungeon Master	VGA	25,-
39.	E-motion		15,-
40.	Ecstatica	486DX33, 4 MB RAM	95,-
41.	Electro Body		24,-
42.	Epic Pinball		26,-
43.	Euro Soccer		29,-
44.	Evasive Action		49,-
45.	Excessive Speed		41,-
46.	F-14 Fleet Defender	386, 4 MB RAM, VGA, 12 MB HDD	74,-
47.	F-15 Strike Eagle III	386, 2 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	61,-
48.	F-19	EGA/VGA	19,-
49.	FIFA International Soccer	386-25, 4 MB RAM, VGA	61,-
50.	Fields of Glory	386-16, 2 MB RAM, MCGA, 12 MB HDD	61,-
51.	Flashback	VGA	25,-
52.	Fliper		30,-
53.	Frankenstein		30,-
54.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	37,-
55.	Furry of the Furries		53,-
56.	Future Wars	EGA/VGA	25,-
57.	Gear Works		22,-
58.	Genesia		53,-
59.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
60.	Gunship 2000	EGA/VGA	31,-
61.	Hand of Fate (polska wersja tekstu)	386-25, 4 MB RAM, VGA	68,-
62.	Harpoon II	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
63.	Heartlight		24,-
64.	Hired Guns	386, 1 MB RAM	37,-
65.	Hoyle Book of Games vol. 1	EGA/VGA	19,-
66.	Hoyle Book of Games vol. 2	EGA/VGA	19,-
67.	Hoyle Book of Games vol. 3	EGA/VGA	19,-
68.	Humans 2	AT, 1 MB RAM	37,-
69.	Indiana Jones Action		15,-
70.	IndyCar Racing	386DX25, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	57,-
71.	Innocent	AT, 1 MB RAM	47,-
72.	International Athletics		13,-
73.	International Soccer		19,-
74.	International Tenis		13,-
75.	Isle of The Dead		37,-
76.	Jazz Jackrabbit		30,-
77.	Jazz Jackrabbit 2		30,-
78.	Jonny Quest		29,-
79.	KA-50 Hokum	386DX40, 4 MB RAM	86,-
80.	Kasparov's Gambit	386SX-16, 4 MB RAM, VGA, 11 MB HDD	68,-
81.	King's Quest I	EGA/VGA	31,-
82.	King's Table	386, 1 MB RAM	66,-
83.	Kingmaker	AT, 1 MB RAM, VGA	61,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
84.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	86,-
85.	Lands of Lore	386, 2 MB RAM, VGA, 21 MB HDD	86,-
86.	Larry I	VGA	25,-
87.	Legends of Valour	VGA	25,-
88.	Leisure Suit Larry VI	386, 4 MB RAM, VGA, 15 MB HDD	74,-
89.	Liga Polska Manager '95	286, 1 MB RAM, 3,4 MB HDD, VGA	40,-
90.	Links - Golf	VGA	19,-
91.	Lion King	386, 4 MB RAM, karta dzwikkowa	80,-
92.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
93.	Magic Carpet	486DX50, 8 MB RAM	86,-
94.	Manhunter 2	EGA/VGA	25,-
95.	Menu! + Pasjans		13,-
96.	MicroProse Soccer		15,-
97.	Nascar Racing	386, 4 MB RAM	74,-
98.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	87,-
99.	Nomad	386, 4 MB RAM	77,-
100.	One Must Fall		41,-
101.	Operation Combat 2		24,-
102.	Operation Harrier		15,-
103.	Operation Stealth	VGA	25,-
104.	Oscar		31,-
105.	Overdrive		60,-
106.	Pacific Strike	386, 4 MB RAM, VGA	68,-
107.	Patriot	386SX, 4 MB RAM, VGA-VESA	55,-
108.	Piotrksw 1939	386SX, 2 MB	57,-
109.	Pirates!	EGA/VGA	19,-
110.	Police Quest I	VGA	31,-
111.	Powermonger	EGA/VGA	19,-
112.	Privateer	386-25, 4 MB RAM, 20 MB HDD	74,-
113.	Project-X		60,-
114.	Quarantine	386, 8 MB RAM	70,-
115.	Quest for Glory I	VGA	31,-
116.	Rally Championships		35,-
117.	Rampart	EGA/VGA	19,-
118.	Return of the Phantom	AT, 2 MB RAM, VGA/MCGA, 8 MB HDD	61,-
119.	Rick Dangerous I		15,-
120.	Rick Dangerous II		15,-
121.	Risky Woods	EGA/VGA	19,-
122.	Robbo		24,-
123.	Robocod		15,-
124.	Santa Xmas Caper		26,-
125.	Saper		13,-
126.	Seal Team	AT, 640 KB RAM, VGA	25,-
127.	Seawolf	386-25, 4 MB RAM, VGA, 19 MB HDD	61,-
128.	Shadowcaster	386SX, 4 MB RAM, VGA, 16 MB HDD	61,-
129.	Shadowlands	EGA/VGA	19,-
130.	Sink or Swim		19,-
131.	Smut		19,-
132.	Soccer Superstars		70,-
133.	Sontys		37,-
134.	Space Hulk	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	65,-
135.	Space Quest I	VGA	31,-
136.	Spy Master		24,-
137.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
138.	Street Fighter		15,-
139.	Street Fighter II	VGA	25,-
140.	Stunt Car Racer		15,-
141.	Subwar 2050 (polska wersja tekstu)	386, 1 MB RAM, VGA	80,-
142.	Super Ninjas		29,-
143.	Superfrog		60,-
144.	Superlex		49,-
145.	Syndicate (polska wersja tekstu)	386, 4 MB RAM, VGA	70,-
146.	System Shock (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, VGA, 30 MB HDD	104,-
147.	Tactical Manager		40,-
148.	Task Force 1942	386, 2 MB RAM, VGA/MCGA	68,-
149.	Tesserae	386	64,-
150.	Theme Park	386, 4 MB RAM, VGA-VESA, 18 MB HDD	80,-
151.	Tornado		58,-
152.	Transport Tycoon	386-20, 4 MB RAM, VGA	86,-
153.	Trolls		26,-
154.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA, 10 MB HDD	68,-
155.	Ultima Underworld	386SX, 2 MB RAM, 14 MB HDD	74,-
156.	Ultimate Body Blows		80,-
157.	Utopia	386, 2 MB RAM	31,-
158.	Valhalla		37,-
159.	Whizz		36,-
160.	Wing Commander	EGA/VGA	19,-
161.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-
162.	Winter Supersports		24,-
163.	Wolfpack	AT, 640 KB RAM, VGA	51,-
164.	World Cup Year 94 (4 gry)		90,-
165.	X-COM: Terror z gnkbin (polska wersja tekstu)	486DX33, 4 MB RAM, 10 MB HDD	86,-
166.	Xenobots	AT, 1 MB RAM, VGA	43,-
167.	Xenon II		15,-
168.	Zool	386	37,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
169.	Zool 2	386, 2 MB RAM	47,-
170.	Żmija		15,-

Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM Gry PC CD-ROM

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
171.	1942: Pacific Air War		95,-
172.	3ft Six Pack		116,-
173.	5ft Ten Pack vol. #1		142,-
174.	5ft Ten Pack vol. #3		146,-
175.	Aces over Europe		77,-
176.	Aces over Pacific		77,-
177.	Aegis: Guardian of the Fleet		97,-
178.	Al Unser jr Arcade Racing for Win '95		155,-
179.	Alien Breed Tower Assault		101,-
180.	Alien Logic		94,-
181.	Alone in the Dark III		98,-
182.	Armored Fist	386, 4 MB RAM	81,-
183.	Battle Bugs		99,-
184.	Beauty & the Beast		72,-
185.	Beneath a Steel Sky		82,-
186.	Bioforge	486DX40, 8 MB RAM	110,-
187.	Blade Warior (+5 hitsw shareware)		30,-
188.	Blues Brothers (+5 hitsw shareware)		30,-
189.	Brett Hull Hockey		100,-
190.	Buny Bricks (+5 hitsw shareware)		30,-
191.	Bureau 13		85,-
192.	Buried in Time		190,-
193.	Chessmaster 4000		58,-
194.	Civil War		102,-
195.	Commanche	386, 4 MB RAM	92,-
196.	Commander Blood		104,-
197.	Crazy Cars III (+5 hitsw shareware)		30,-
198.	Creature Shock		149,-
199.	Crime Patrol		129,-
200.	Crime Patrol 2: Drug Wars		129,-
201.	Cyberia		129,-
202.	Cyberwar		169,-
203.	Cyclones		94,-
204.	Dawn Patrol		96,-
205.	Defender of the Crown (+5 hitsw shareware)		30,-
206.	Descent		165,-
207.	Desert Strike		106,-
208.	Discworld	386DX40, 4 MB RAM	104,-
209.	Doomsday		45,-
210.	Dragon Lore		85,-
211.	Dreamweb		102,-
212.	Ecstatica	486DX33, 4 MB RAM	80,-
213.	Encyclpedia of Games		61,-
214.	F-14 Fleet Defender Gold	386, 4 MB RAM, VGA, Windows	159,-
215.	FIFA International Soccer	386-25, 4 MB RAM	74,-
216.	Flight Unlimited	486DX33, 8 MB RAM, SVGA	189,-
217.	Flight of the Amazon Qeen		92,-
218.	Frontier Elite II	386, 2 MB RAM	47,-
219.	Ghost Busters (+5 hitsw shareware)		30,-
220.	Great Naval Battles 2		92,-
221.	Guilty	386DX40, 4 MB RAM	86,-
222.	Hell	486, 4 MB RAM	104,-
223.	International Soccer CD		39,-
224.	Iron Assault		195,-
225.	Iron Helix		88,-
226.	Jutland		59,-
227.	King's Quest VI		75,-
228.	King's Quest VII		119,-
229.	King's Table	386, 1 MB RAM	63,-
230.	Kingdom the Far Reaches		139,-
231.	Klik & Play	386, 4 MB RAM, VGA	110,-
232.	Labirynth of Time	386SX16, 4 MB RAM, VGA	61,-
233.	Largert World Collection Win		61,-
234.	Last Bounty Hunter		99,-
235.	Lawnmover Man		75,-
236.	Legend of Kyrandia I		87,-
237.	Legend of Kyrandia II "Hand of Fate"		73,-
238.	Leisure Suit Larry VI		73,-
239.	Litil Divil	386-25, 4 MB RAM	70,-
240.	Little Big Adventure	386-25, 4 MB RAM, VGA	104,-
241.	Maabus		170,-
242.	Mad Dog Mc Cree 1		59,-
243.	Mad Dog Mc Cree 2		69,-
244.	Magic Carpet	386-25, 4 MB RAM, VGA	110,-
245.	MegaPack 3		180,-
246.	MegaPak		175,-
247.	MegaRace		43,-
248.	Menzoberranzan		98,-
249.	Microcosm		65,-
250.	NBA Live '95	486DX40, 8 MB RAM	85,-
251.	NHL Hockey '95	386-25, 4 MB RAM, VGA	73,-


PRIMAL
RAGE


TIME WARNER
INTERACTIVE

SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK SKLEP ŚGK

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
252.	New World of Lemmings	386, 4 MB RAM	79,-
253.	Noctropolis	386-25, 4 MB RAM, VGA	80,-
254.	Novastorm	386SX, 4 MB RAM	71,-
255.	Panzer General		82,-
256.	Perfect General II		119,-
257.	Picture Perfect Golf		102,-
258.	Police Quest IV		73,-
259.	Premier Manager 3		92,-
260.	Privateer	386, 4 MB RAM	49,-
261.	Putt Putt Joins the Parade		72,-
262.	Pyrotechnica	486SX, 4 MB RAM	91,-
263.	Quantum Gate		94,-
264.	Quantum Gate 2: Vortex	486SX, 8 MB RAM, Windows 3.1, 5 MB HDD	100,-
265.	Quarantine	386, 8 MB RAM	79,-
266.	Rally Championships		68,-
267.	Ravenloft		98,-
268.	Rebel Assault		128,-
269.	Return of the Phantom		106,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
270.	Return to Zork		81,-
271.	Rise of the Robots		111,-
272.	Sam and Max		95,-
273.	Santa Xmas Caper CD		39,-
274.	Soccer Superstars		70,-
275.	Space Hulk	386, 4 MB RAM, VGA/MCGA	65,-
276.	Space Pirates		129,-
277.	Star Crusader	386, 2 MB RAM	81,-
278.	Super Strike Commander	386, 4 MB RAM	49,-
279.	System Shock	486DX33, 4 MB RAM, VGA	104,-
280.	Tactical Manager		60,-
281.	The Bitmap Brothers Compilation (5 gier)	386	70,-
282.	The Chaos Engine	386/40, 4 MB RAM	70,-
283.	The Journeyman Project	386, 8 MB RAM	85,-
284.	The Last Dynasty		169,-
285.	Titan's Legacy		95,-
286.	Top 10 Pack		183,-
287.	Tornado		61,-

Lp.	Tytuł	Wymagania	Cena
288.	Tuneland		100,-
289.	UFO: Enemy Unknown	386-20, 4 MB RAM, VGA	104,-
290.	USS Ticonderoga		98,-
291.	Ultimate Body Blows		85,-
292.	Virtual Pool		159,-
293.	Virtuoso		80,-
294.	WarCraft Orcs & Humans		159,-
295.	Whizz		40,-
296.	Who Shoot Johnny Rock?		69,-
297.	Wing Commander Armada	386DX, 4 MB RAM, VGA-VESA	68,-
298.	Wing Commander II	386, 4 MB RAM	49,-
299.	Wing Commander III	486-50, 8 MB RAM, double speed CD-ROM	183,-
300.	Wings of Glory	486SX, 8 MB RAM	104,-
301.	Wolfpack	386	81,-
302.	World Cup Year 94 (4 gry)		92,-
303.	X-COM: Terror from the Deep		199,-
304.	Zool	386	47,-
305.	Zool 2	386, 2 MB RAM	51,-

Lp.	Tytuł	Cena
	Gry AMIGA Gry AMIGA Gry AMIGA	
306.	3D Pool	15,-
307.	Action Fighter	15,-
308.	Agent Czesio	17,-
309.	Alfred Chicken	30,-
310.	Alien Breed	36,-
311.	Alien Breed Tower Assault	60,-
312.	Alien Target	20,-
313.	All Terrain Racing	72,-
314.	Another World	25,-
315.	Apidya	29,-
316.	Arcade Pool	33,-
317.	Arnie	13,-
318.	Arnie II	17,-
319.	Assassin	29,-
320.	Barbarian	15,-
321.	Bionic Commando	15,-
322.	Birds of Prey	19,-
323.	Black Crypt	19,-
324.	Blasteroids	15,-
325.	Blinky Scarry School	17,-
326.	Body Blows	25,-
327.	Brides of Drakula	22,-
328.	Budokan	19,-
329.	Cadaver/Payoff	25,-
330.	California Games II	15,-
331.	Campaign 2	90,-
332.	Cardiax	20,-
333.	Carnage	13,-
334.	Carrier Command	15,-
335.	Chaos Engine	37,-
336.	Collection vol. ONE (Body Blows, Superfrog, Overdrive)	60,-
337.	Colonel's Bequest	25,-
338.	Cruise for a Corpse	25,-
339.	Crystal Dragon	52,-
340.	Cyber Kick	17,-
341.	Cytadela	40,-
342.	Dangerous Streets	29,-
343.	Dawn Patrol	90,-
344.	Deep Core	22,-
345.	Demon Blue	18,-
346.	Desert Strike	25,-
347.	Discer	17,-
348.	Doc Croc's...	13,-
349.	Dracula	19,-
350.	Dreamweb	90,-
351.	Dune	19,-
352.	Dungeon Master	25,-
353.	E-motion	15,-
354.	Edd The Duck 2	13,-
355.	Eksperyment Delfin	35,-
356.	Euro Soccer	29,-
357.	Explorer-lic. ASF	13,-
358.	F-1 Tornado	17,-
359.	F-17 Callenge	40,-
360.	FIFA International Soccer	61,-
361.	Fantastic Dizzy	33,-
362.	Fields of Glory	61,-
363.	Fire Force	22,-
364.	Fist Fighter	13,-
365.	Flashback	25,-
366.	Frankenstein	13,-

Lp.	Tytuł	Cena
367.	Frontier Elite II	37,-
368.	Furry of the Furries	53,-
369.	Future Wars	25,-
370.	Gear Works	29,-
371.	Genesia	53,-
372.	Gunship 2000	31,-
373.	Heartlight	15,-
374.	Hired Guns	47,-
375.	Hokej Na Lodzie	13,-
376.	Hoyle Book of Games vol. 1	19,-
377.	Hoyle Book of Games vol. 2	19,-
378.	Hoyle Book of Games vol. 3	19,-
379.	Humans 2	31,-
380.	Impossible Mission II	15,-
381.	Indiana Jones Action	15,-
382.	Innocent	33,-
383.	International Soccer	17,-
384.	International Tennis	13,-
385.	K-240	61,-
386.	King's Quest 1	31,-
387.	King's Table	63,-
388.	Kingmaker	61,-
389.	Kingpin	41,-
390.	Knights of the Sky	25,-
391.	Larry I	25,-
392.	Lasermania II	13,-
393.	Legends of Valour	25,-
394.	Liga Polska Manager	20,-
395.	Links - golf	19,-
396.	Lords of Time	31,-
397.	Lost in Mine	31,-
398.	Manhunter 2	25,-
399.	Mean Arenas	22,-
400.	Mentor	36,-
401.	Monster	17,-
402.	Mr. Tomato	20,-
403.	Okrkty	13,-
404.	Operation Harrier	15,-
405.	Operation Stealth	25,-
406.	Oscar	26,-
407.	Overdrive	25,-
408.	Pirates!	19,-
409.	Powermonger	19,-
*410.	Premiere	20,-
411.	Project-X	40,-
412.	Qwak	40,-
413.	Rally Championships	43,-
414.	Rick Dangerous I	15,-
415.	Rick Dangerous II	15,-
416.	Risk Woods	19,-
417.	Road Rash	19,-
418.	Robocod	15,-
419.	Santa Xmas Caper	17,-
420.	Saper	9,-
421.	Seek and Destory	40,-
422.	Sen	17,-
423.	Shadowlands	19,-
424.	Sink or Swim	17,-
425.	Smut	17,-
426.	Soccer Superstars	70,-
427.	Space Hulk	52,-
428.	Space Quest I	31,-
429.	Street Fighter	15,-
430.	Street Fighter II	25,-

Lp.	Tytuł	Cena
431.	Stunt Car Racer	15,-
432.	Summer Camp	20,-
433.	Syndicate	59,-
434.	Tag Team Wrestling	13,-
435.	Theme Park	80,-
436.	Titanic Blinky	17,-
437.	Tornado	55,-
438.	Trolls	24,-
439.	Truck Racing	8,-
440.	Universal Warrior	17,-
441.	Uridium II	40,-
442.	Utopia	31,-
443.	VaBank	13,-
444.	Vicky	13,-
445.	Whizz	32,-
446.	Wild West	13,-
447.	Wing Commander	19,-
448.	Winter Supersports	24,-
449.	Wisielec	20,-
450.	World Cup Year 94 (4 gry)	77,-
451.	World Rugby Manager	8,-
452.	Xenon II	15,-
453.	Zeewolf	70,-
454.	Zombie	13,-
455.	Zool	37,-
	Gry AMIGA 1200 Gry AMIGA 1200	
456.	Aladdin	80,-
457.	Alfred Chicken	30,-
458.	Alien Breed Tower Assault	60,-
459.	Body Blows Galactic	80,-
460.	Dreamweb	90,-
461.	Fields of Glory	61,-
462.	Lion King	80,-
463.	New World of Lemmings	87,-
464.	Oscar	29,-
465.	Out to Lunch	30,-
466.	Overkill	30,-
467.	Rally Championships	55,-
468.	Soccer Superstars	70,-
469.	Super Stardust	80,-
470.	Surf Ninjas	29,-
471.	Theme Park	80,-
472.	Tornado	58,-
473.	Total Carnage	22,-
474.	Trolls	26,-
475.	UFO: Enemy Unknown	68,-
476.	Uridium II	40,-
477.	Whizz	35,-
478.	Zool 2	47,-
	Gry CD32 Gry CD32 Gry CD32	
479.	Alfred Chicken	30,-
480.	Alien Breed Tower Assault	85,-
481.	All Terrain Racing	75,-
482.	Arcade Pool	53,-
483.	Big 6	61,-
484.	Dangerous Streets	47,-
485.	Gamer CD32 - zestaw 01	18,-
486.	Gamer CD32 - zestaw 02	18,-
487.	Gamer CD32 - zestaw 03	18,-
488.	Gamer CD32 - zestaw 04	18,-
489.	Gamer CD32 - zestaw 05	18,-
490.	Gamer CD32 - zestaw 06	18,-

Lp.	Tytuł	Cena
491.	Gamer CD32 - zestaw 07	18,-
492.	Gamer CD32 - zestaw 08	18,-
493.	Gamer CD32 - zestaw 09	18,-
494.	Gamer CD32 - zestaw 10	18,-
495.	Gamer CD32 - zestaw 11	18,-
496.	Gamer CD32 - zestaw 12	18,-
497.	Gamer CD32 - zestaw 13	18,-
498.	Gloom	74,-
499.	Guardian	47,-
500.	Kingpin	52,-
501.	Overkill + Lunar Command	30,-
502.	Soccer Superstars	59,-
503.	Summer Olympix	47,-
504.	Super Stardust	80,-
505.	Superfrog	54,-
506.	Surf Ninjas	47,-
507.	Trolls	47,-
508.	Ultimate Body Blows	80,-
509.	Whales Voyage	47,-
510.	Whizz	59,-
	Gry MACINTOSH Gry MACINTOSH	
511.	7th Guest	131,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC 3,5"	
512.	Covox	9,-
513.	DOS Sufler Plus	21,-
514.	EXE Pack	45,-
515.	English Reader	30,-
516.	English Reader - dodatkowe bazy	9,-
517.	FDKat	21,-
518.	GeoGraph - Mapa Polski	70,-
519.	Grammar Tree	33,-
520.	Italiano con Amore	35,-
521.	LAN Opiekun	150,-
522.	LAN Raport	100,-
523.	LAN Sufler	24,-
524.	Mapa Polski	65,-
525.	Pitagoras (1-2)	35,-
526.	Pitagoras (3-5)	33,-
527.	Poczta	200,-
528.	Softeczka 1	30,-
529.	Softeczka 2	30,-
530.	Softeczka 3	30,-
531.	Softeczka 4	30,-
532.	Spiele mit Wort.	37,-
533.	XL Edit	21,-
534.	You & Me (1-2)	40,-
	Programy edukacyjne i użytkowe PC CD-ROM	
535.	3D Body Adventure	179,-
536.	American Herltage Talking Dictionary	78,-
537.	Animals - San Diego Zoo	46,-
538.	Astronomical Explorations	93,-
539.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
540.	Berlitz Think & Talk - GERMAN	529,-
541.	Bug Adventure	159,-
542.	CD-ROM Shareware	21,-
543.	Chadwick & Sneaky Egg Thief	149,-
544.	Compton's Interactive Encyclopedia 1995	79,-
545.	Corel Draw 3.0 (wersja polska)	145,-
546.	Corel Gallery	179,-
547.	Euro Plus+ Level 1	249,-
548.	Fellini	93,-

Lp.	Tytuł	Cena
549.	Global Explorer	320,-
550.	Gospels	129,-
551.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.04	69,-
552.	Human Body	93,-
553.	Jump Start Kindergarten	159,-
554.	Learn to Speak English	164,-
555.	Leonardo the Inventor	88,-
556.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
557.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
558.	MS Ancient Lands	110,-
559.	MS Beethoven	110,-
560.	MS Bookshelf 1995	169,-
561.	MS Cinemania 1994	111,-
562.	MS Cinemania 1995	195,-
563.	MS Encarta 1995	149,-
564.	MS Explorapedia	195,-
565.	MS Magic School Bus	195,-
566.	MS Mozart	110,-
567.	MS Musical Instruments	91,-
568.	MS Schubert	110,-
569.	Magic Theatre	159,-
570.	Mayo Clinic Family Health Book	72,-
571.	Media Euro	199,-
572.	My First Encyclopedia	179,-
573.	OS/2 WARP v.3 for Windows	329,-
574.	Our Solar System	56,-
575.	Prince Interactive	130,-
576.	Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-
577.	Science Adventure II - Isaac Asimov	179,-
578.	Space Adventure	54,-
579.	Space Adventure II	179,-
580.	Spiderman Cartoon Maker	159,-
581.	The Discoverers	129,-
582.	Voyage in Egypt	129,-
583.	Voyage through Italy	129,-
584.	World Atlas 5.0	59,-
	Programy edukacyjne i użytkowe MACINTOSH	
585.	American Herltage Talking Dictionary	78,-
586.	Animals - San Diego Zoo	93,-
587.	Astronomical Explorations	93,-
588.	Berlitz Think & Talk - FRENCH	529,-
589.	Berlitz Think & Talk - GERMAN	529,-
590.	Gospels	129,-
591.	Groller's Encyclopedia '95 v. 7.0	172,-
592.	Learn to Speak English	164,-
593.	Living Books: Artur's Teacher...	78,-
594.	Living Books: Just Grandma & Me	78,-
595.	Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-



* Długo oczekiwana gra walki
* Hektolitry krwi na ekranie
* Opcja dla dwóch graczy
* Nniesamowity świat fantasy
* Różne rodzaje broni
* Kilku przeciwników jednocześnie
* Pięć dysków znakomitej zabawy

AMIGA
PC – wkrótce



AMIGA 1200

* Profesjonalne wykonanie
* Mistrzowie Taekwondo
* Digitalizowane postacie
* Realistyczne ciosy
* 6 zawodników w turnieju
* Walki z graczem lub komputerem
* 700 kB digitalizowanego intro

AMIGA 500, PC – wkrótce



AMIGA

* Gra zręcznościowa 3D
* Cztery wielkości ekranu
* Szybkie procedury
* Trójwymiarowe środowisko (typu DOOM)
* Dynamicznie cieniowane tła
* 5 różnych graficznie poziomów
* Ruchome elementy i bloki



* Gra strategiczno-zręcznościowa
* Rewelacyjna, renderowana grafika
* Niepowtarzalność kolejnych partii
* Różne scenerie
* Gra nawet dla czterech osób
* Kilka rodzajów broni

AMIGA



AMIGA

* Program managerski
* Animowane wyścigi
* Finanse, zakupy, treningi
* Pełne składy I i II ligi
* Statystyka rozgrywek, ocena formy zawodników, tabele
* Gra dla 1 do 4 osób

PC – wkrótce

NOWOŚCI WYDAWNICZE



AMIGA
PC

Manager piłkarski po polsku, pełne składy I i II ligi sezonu 95/96, możliwość gry w piłkę nożną, rozgrywki pucharowe, ligowe, wiele opcji, rynek transferowy, edytor



AMIGA

Rozbudowana gra przygodowa, wszystkie komentarze ˝mówione˝, znakomity podkład muzyczny, dopracowana grafika, mapa, zapis lokacji i stanu gry



MIRAGE SOFTWARE
03–982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622

NARESZCIE NADCHODZI POLSKI MORTAL KOMBAT



PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD PC CD

DOOM'S DAY (1 x CD)
– nowe mroczne poziomy do DOOM I, DOOM II. Ponad tysiąc tajemniczych światów grozy **55.00**

MAABUS (3 x CD)
– realistyczna przygoda na zamieszkałej przez hologramowe kreatury wyspie, tajemnicze bazy obcych. Rozwiąż zagadkę ludzkości. Tego jeszcze nie było **169.00**

ENCYCLOPEDIA OF GAMES (2 x CD)
– kompletna encyklopedia gier z możliwością uruchomienia i gry w każdą z nich, wszystkie największe hity na pełnych 2 CD **61.00**

THE LARGEST WORLD CELLECTION (2 x CD)
– najlepsza kolekcja najlepszych programów pod środowisko WINDOWS **61.00**

VIRTUSO (1 x CD)
– walka w opętanym świecie duchów, grafika jak w DOOM, bohater digitalizowany, pełna realistyka **59.00**

BURIED IN TIME (2 x CD)
– super przebój na zachodzie, realistyczna grafika. Rozwiąż zagadkę czasu ! **190.00**

ALL UNDER WIN 95
– doskonała kolekcja programów wykorzystujących WINDOWS 95 **149.00**

AUTO ALMANAC 95 (1 x CD)
– W pełni interaktywny katalog samochodów świata, najnowsze modele, prototypy, bardzo szczegółowe dane techniczne **63.00**

BATTLE BUGS (1 x CD)
– świtna gra strategiczno–zręcznościowa. Zacięta walka oddziałów uzbrojonych owadów. Wysokie noty w zachodnich magazynach **98.00**

CHESSMASTER 4000 (1 x CD)
– najnowsza wersja tej jakże starej gry strategicznej **58.00**

SAM & MAX (1 x CD)
– nareszcie przebój Ameryki w Polsce. Doskonała przygodówka. Wciel się w postać superdetektywa i wraz z przedziwnym przyjacielem odkryj prawdę **98.00**

MEGAPACK 3 (12 x CD) NAJLEPSZY ZESTAW CD
– między innymi gry TFX, VORTEX (3 x CD), NOVASTORM, REUMON, DRAGONS LAIR. Uwaga, wszystkie gry w tym zestawie to HITY!. Średnia cena kompaktu wychodzi poniżej 15.00 **179.00**

CD 32 CD 32 NOWE GRY — ZADZWOŃ CD 32 CD 32

GAMER CD 32 1 – 13
– zestaw 20 gier **19.90**

GLOOM
– pierwszy prawdziwy DOOM na CD32 **70.00**

UWAGA OD 01.10.95 W SPRZEDAŻY

FEARS
– pełny DOOM 2 na CD32 **73.00**

PC, AMIGA 1200, AMIGA 600

PRAWO KRWI

TYLKO! **33.00**

Pierwsza w pełni profesjonalna POLSKA GRA. Wyrzuć MORTALA 3, sprawdź Polaków. Oczyść własne ulice z handlarzy narkotyków, broni oraz złodziei samochodów.

Akcja gry toczy się w znanych polskich miastach, digitalizowane postaci bohaterów, jakość lepsza niż w M.KOMBAT 2. Pytaj w każdym prawdziwym sklepie komputerowym UWAGA! Gracze o słabych nerwach. W grze przelewa się dużo krwi.

DLA PIERWSZYCH ZWYCIĘZCÓW WYSOKIE NAGRODY

KONKURS

Na najlepszy scenariusz gry. Tematyka dowolna!. Autor każdego scenariusza na podstawie, którego zostanie stworzony program, wygrywa komputer i bezpłatny zestaw gier.
UWAGA! Jeśli jesteś dobry w grafice, animacji lub kodowaniu – ZADZWOŃ! Zacznij tworzyć świat z nami!

JAK ZAMÓWIĆ

ZAMÓW TELEFONICZNIE !
nasz telefon i fax:
064 347813

ZAMÓW POCZTĄ !
nasz adres:
TECHLAND
PARCZEW 105
63–405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE



The Bitmap Brothers Compilation

Producent: The Bitmap Brothers

Ostatnimi czasy coraz częściej na srebrnych krążkach wydaje się zbiory starych przebojów. Zazwyczaj kompakty te składane są pod jakimś kątem - np. wszystkie ważniejsze "simy" ***Maxisu*** czy komplet starych RPG firmy ***SSI***. Ma to swoje dobre i złe strony. Przede wszystkim mniejsze są koszty (kupienie wszystkich tych gier z osobna z reguły wychodzi drożej), a ponadto znacznie wygodniej jest mieć "dwa w jednym" (kto wciąż nie może sobie poradzić z bałaganem na półce z grami, wie o czym mówię). Inna sprawa, że nabywając taki kompakt, nie ma się wpływu na jego zawartość i wśród gier dobrych i chcianych czasem znajduje się także te gorsze i niechciane, ale to zdarza się na szczęście rzadko. Z reguły zestawy są dobierane starannie, a poziom gier umiejętnie wyważony. Tak jest przynajmniej w przypadku najnowszego kompaktu **The Bitmap Brothers** noszącego nazwę **The Bitmap Brothers Compilation**.

Proponowany przez firmę krążek zawiera pięć gier: **Cadaver** (plus **Cadaver: The Pay Off**), **Gods**, **Magic Pockets**, **Speedball 2** oraz **Xenon 2**. Wszystkie te tytuły należą do gatunku gier zręcznościowych. Swego czasu święciły one tryumfy na wielu listach przebojów, nie dziwi więc fakt, że firma **The Bitmap Brothers**, w ramach retrospekcji, postanowiła jeszcze raz uraczyć graczy posiadających PC CD-ROM skondensowaną dawką swoich hitów.

Aby nie przedłużać wstępu, przejdźmy do omówienia poszczególnych gier (na końcu każdego rozdziału zamieszczam ocenę w trzech kategoriach: grafika, dźwięk, grywalność).

Cadaver plus The Pay Off



Jesteś krasnoludem o imieniu Karadoc. Badasz podziemia i korytarze zamku Wulf pełne pułapek i złowrogich maszkar. Dodatkowym utrudnieniem są liczne zagadki, ciekawie wkomponowane w fabułę gry. Twoim głównym celem jest dotarcie do necromancera Dianosa i zabicie go.

Część druga jest kontynuacją tematu, tym razem jednak fabuła toczy się w opuszczonej wiosce.

Obie części gry są wykonane w systemie pseudo-3D (czyli w systemie izometrycznym). Taki punkt widzenia ma tę zaletę, że plansza staje się przestrzenna, co znacznie wzbogaca akcję. Prócz tego **Cadavera** charakteryzuje dopracowana w szczegółach i bardzo efektowna grafika oraz dobry dźwięk. Całości bez wątpienia należy się ocena 9/8/9.

Gods



Obok **Cadavera**, jest to zdecydowanie najlepsza gra na kompakcie. Wcielasz się w niej w znanego z mitologii greckiej Herkulesa, który pragnie zasiąść u boku nieśmiertelnych bogów. Aby to osiągnąć, musisz wykazać się nie tylko siłą i odwagą, ale także sprytem, pokonując czterech wszechmocnych strażników i im podległe monstra. Ta z pozoru prosta platformówka zawiera doskonale dopracowany i bogaty scenariusz. W trakcie zabawy czeka Cię wiele niespodzianek: pułapki, szyfrowe dźwignie, magiczne przedmioty, tajne przejścia. Ponadto, jak to zwykle bywa w tego typu grach, znajdziesz całe mnóstwo różnych broni.

Grafika i muzyka w **Gods** urzeka, moim zdaniem, do dzisiaj i nadal może być wzorem dla wielu nowszych produkcji tego typu. Ocena: 9/9/9.

Magic Pockets



To druga i ostatnia platformówka na kompakcie, której poziom tylko nieznacznie odbiega od **Gods**. Pod kątem grafiki wykazuje ona nawet sporo podobieństw, choć posiada znacznie mniej ciekawą fabułę.

Bohaterem jest tu kilkunastoletni chłopiec, który wędruje po pieczarach ogromnej jaskini, zawzięcie unicestwiając stworzenia, jakie wchodzą mu w drogę. Z wyglądu chłopiec właściwie niczym nie różni się od swoich rówieśników, chociaż... Jego bronią, i to nadaje charakter grze, jest tytułowa magiczna kieszeń. To właśnie dzięki niej potrafi wzniecić śmiertelny dla jego wrogów wir lub wyczarować magiczne przedmioty. Dodatkową atrakcją są podróże na rowerku oraz wspinaczki za pomocą gumy do żucia, które znacznie ułatwiają podróż małoletniego bohatera. Ocena: 8/8/8.

Speedball 2

Jest początek XXI wieku. Na świecie zapanowała moda na krwawe sporty. Wśród nich prym wiedzie **Speedball**. Dyscyplina ta jest niczym innym, jak niezwykle brutalną odmianą footballu amerykańskiego. W ramach innowacji, reguły **Speedballu** przewidują wykluczenie jakichkolwiek reguł. Oznacza to, że mecze prowadzi się metalową kulą, natomiast coś takiego jak faule w ogóle nie istnieje. Oczywiście, zawodnicy są przygotowani na tak agresywną walkę, a to za sprawą specjalnych pancerzy, w które ich wyposażasz. Ponadto możesz "podrasować" cechy swoich speedballistów (siła, szybkość, obrona itp.), tworząc w ten sposób lide rów drużyny. Mecze rozgrywane są na boisku przypominającym boisko hokejowe, przy czym poza bramkami istotne są także bonusowe gwiazdy i rampy po obu jego stronach, które sta nowią dodatkowy cel, nie wspo minając o porozrzucanym dookoła opancerzeniu i pieniądzach, któ re oczywiście należy zbierać.

Mecze rozgrywać można na dwa sposoby: Ty kontra komputer oraz Ty kontra Twój znajomy. Zwłaszcza ta druga możliwość daje wiele uciechy, o czym nie muszę chyba nikogo przekonywać. Do wyboru masz, jak we wszystkich tego typu grach, spotkania towarzyskie oraz mecze ligowe.

Speedball 2 to w sumie oryginalna riposta na hasło: "football inaczej", choć osobiście wolę raczej tradycyjne rozwiązanie. Swego czasu, kiedy grałem w nią do upadłego, najbardziej drażnił mnie moment "opancerzania" i "podrasowywania" swoich zawodników, ale być może dla kogoś ten strategiczny element będzie właśnie "gwoździem programu". I jeszcze jedna uwaga. Jedynym rozsądnym sposobem sterowania zawodnikami jest używanie joysticka. Klawiatura kompletnie się do tego nie nadaje. Ocena: 7/6/7.







Xenon 2

Od czasu, kiedy rasa **Xenites** doznała porażki w galaktycznym konflikcie, w skrytości planuje wziąć odwet na swoich wrogach. Po latach w pięciu strategicznych okresach historycznych ludzkości rozmieściła pięć bomb czasowych. Przyszłość Ziemi leży w Twoich rękach.

Z grubsza biorąc, w **Xenon 2** sterujesz pojazdem, który nieustannie wędruje w górę ekranu, i zestrzeliwujesz kolejno pojawiających się przeciwników - statki, bomby, miny itp. itd. Przy okazji zbierasz ładunki energii i nowe rodzaje broni. Należy też dodać, że w grze istnieje opcja umożliwiająca zabawę dwóm graczom (jako partnerzy).

Xenon 2 jest chyba najgorszą pozycją w całym zestawie, ale w końcu gra ma swoje lata. Przede wszystkim razi tu słabiutki scrolling, przez co ma się wrażenie, że pojazd reaguje z opóźnieniem. Nie zadowala także poziom grafiki, a zwłaszcza dźwięku. W sumie 6/5/6.

Podsumowanie

Ogólnie mówiąc, cały kompakt przedstawia się ciekawie, choć zastrzegam tu od razu, że jest on przeznaczony raczej dla młodszej rzeszy graczy. Im to właśnie polecam ów krążek z nadzieją, że odkryją w tych starych hitach urok i wdzięk.

Boss

The Bitmap Brothers Compilation

8 7 8

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

386,
CD-ROM

Dystrybutor
BOBMARK

Sklep ŚGK

Chaos Engine CD



Producent: The Bitmap Brothers

The Chaos Engine jest grą starą, a nawet bardzo starą, biorąc pod uwagę prędkość zmian zachodzących w dziedzinie oprogramowania. Amigowcy i atarowcy mogą bawić się nią prawie od trzech lat, a to już wystarcza, by o grze zapomnieć. Na szczęście, sami jej twórcy starają się skutecznie przypomnieć o swoim dziele, z jednej strony zapowiadając wydanie następnej części gry, z drugiej zaś - wydając część poprzednią w nowej edycji, tj. na PC CD-ROM.

Fabuła **The Chaos Engine** jest wręcz symboliczna. Pewien szaleniec, Baron Fortesque, wynalazł tytułową "maszynę chaosu". Po pewnym czasie naukowiec stracił kontrolę na swoim dziełem i maszyna zaczęła żyć swoim własnym życiem, produkując z materiału ludzkiego śmiertelnie niebezpieczne potwory. Twoim zadaniem jest unicestwić tak monstra, jak i samą maszynę. Przed Tobą cztery różne światy, każdy składający się z czterech poziomów. Do wyboru masz aż sześciu bohaterów: Navvie, Preacher, Brigand, Thug, Mercenary i Gentelman, z czego zawsze gra się w jednym z dwóch układów, tj. komputer + człowiek lub człowiek + człowiek. Na szczególną uwagę zasługuje ta ostatnia możliwość, która podobnie jak w ***Alien Breed***, daje mnóstwo emocji.

Jeśli już mowa o ***Alien Breed***, to **The Chaos Engine** swego czasu zyskała sobie miano alternatywy do wspomnianego cyklu. Podobnie jak tam, tak i tutaj głównym celem jest unicestwienie monstrów i Głównego Wroga, a także zbieranie bonusowych przedmiotów, znalezienie klucza do następnego poziomu i przejście do kolejnej planszy. Nawet wspomniana możliwość równoczesnego grania dwóch zawodników upodobnia grę do ***Alien Breed***. Ale poza podobieństwami, istnieją też duże różnice w obydwu programach. Po pierwsze, w **The Chaos Engine** plansza została ukazana nie z góry, a lekko z ukosa, co daje wrażenie trójwymiarowości. Po drugie, sklep (nazwijmy to tak umownie) osiągalny jest nie w trakcie walki, ale po niej, między poszczególnymi poziomami. Wreszcie po trzecie, gra jest znacznie bogatsza w dodatki. Należą do nich:

a) *bronie* - Koktajl Mołotowa, bomba, granat, dynamit oraz dodatkowo mapa (choć to już nie broń);

b) *przedmioty* - skarb, srebrny klucz, złoty klucz, jedzenie, punkt reanimacji;

c) *przeszkadzajki* - kratery, wyrzutnie rakiet, ukryte stanowiska ogniowe itp. itd.

W sumie **The Chaos Engine** prezentuje się okazale nawet dzisiaj. Oczywiście, nie jest to ***Doom***, choć również należy do grupy strzelanek. Wystarczy jednak powiedzieć, że gra posiada bajecznie kolorową i stylową grafikę, dobry dźwięk i znakomitą grywalność oraz że całość wciąga równie mocno, jak wspomniany ***Doom***, aby zachęcić nawet tych najbardziej sceptycznych, co niniejszym czynię.

Boss

The Chaos Engine (CD)

9 8 9

ZRĘCZNOŚCIOWA

PC

386,
4 MB RAM, SB,
też CD-ROM

Dystrybutor
BOBMARK

Sklep ŚGK





OPISY

slipstream 5000

SUPLEMENT

Producent: Gremlin Interactive

Wybór pojazdu jest obojętny, gdyż wszystkie są jednakowo szybkie. Jeżeli jakiś konkretny przeciwnik działa Ci na nerwy, wybierz go po prostu i jego pojazd, a sprawa sama się rozwiąże. Oto maniacy, z którymi się ścigasz:

HORST - zanim odpali swoje rakiety, zapowiada to okrzykiem "Uwaga, Uwaga!". Należy zmienić natychmiast wysokość i kierunek lotu w celu uniknięcia kuli.

SHAMAN - strzela tylko z najbliższej odległości, by zwolnić lot Twojej maszyny i móc ją wyprzedzić. Jego hasło do ataku brzmi: "Żelazny ptak mówi, jesteś za wolny".

COBRA - lata podobnie jak SHAMAN, a do tego próbuje zablokować drogę. Jego okrzyk to: "Kobra atakuje, uważaj na swoją głowę".

TED "MALIBU" BEACH - to najlepszy przeciwnik w grze. Jeżeli weźmiesz pod uwagę jego umiejętności czysto pilotażowe, jest to po prostu pirat drogowy - przepraszam, powietrzny! Strzela rzadko, nigdy nie odpala rakiet. Jego specjalnością jest wyprzedzanie na pełnym "turbo". Robi to na ostrych zakrętach o ograniczonej widoczności. Zapowiada to okrzykiem: "Jazda na fali". Bardzo trudno go trafić, ponieważ zmienia ciągle wysokość i kierunek lotu. Nigdy nie korzysta ze strefy napraw i zajmuje zawsze 1 lub 2 pozycję. Jeżeli chcesz go wyprzedzić, rób to na długiej prostej, oddając równocześnie salwę z działa pokładowego (stosując pociski BLASTER lub MISSILES). To jedyna szansa dorwania drania!

SLAYED - gdy odpali "turbo", strzela bombowymi pociskami i bezczelnie przelatuje obok. Jego atak zapowiadany jest słowami: "Drżyj, nadchodzi Slayed". Stosuj taktykę jak w przypadku HORSTA, a więc zmień kierunek i wysokość lotu. Sposób jego latania można określić jako bezwzględny. On jest po prostu bezlitosny!

ISIS THE CRISIS - pierwsza przedstawicielka płci pięknej w tym sporcie. Jest niemiłym przeciwnikiem, gdyż trzyma się za Twoimi plecami, chociaż mogłaby Cię śmiało wyprzedzić. Jej broń to pociski i rakiety, które są niezwykle celne. Rzadko wlatuje do boxu. Trudna do pokonania w Egipcie, gdyż jest tam gospodarzem zawodów (Isis to rodowita Egipcjanka).

KIN oraz ***GIN MATSU*** - kolejne dziewczyny. Ich ulubioną zabawą jest ostrzeliwanie zawodników hypo-technicznymi rakietami, które powodują pięcio-sekundową blokadę całego systemu sterowania. Z reguły kosztuje Cię to spadek na ostatnie miejsce. Jeżeli mogę coś poradzić, to tylko to, aby trzymać się od nich możliwie daleko! Wyprzedzaj je wyłącznie po wcześniejszym ostrzale rakietami i blasterami, na pełnym "turbo" i w rejonie krętych wiraży. Obie są bardzo dobrymi pilotami, zmieniają często wysokość i kierunek lotu. Trzeba się z nimi liczyć, należą do faworytów każdego wyścigu.

VICTORIA VENICE - następna kobieta w tym doborowym gronie nie jest tak zdolna, jak jej poprzedniczki. Jej główna cecha to nieobliczalność. Jeśli już Cię raz wyprzedzi z "turbo", to nie masz praktycznie żadnych szans dogonienia jej. Umiejętnie używa najgroźniejszej broni, DISRUPTERA, która wyrządza największe szkody. Jej ulubionym trikiem jest stosowanie bomb dymnych, szczególnie na zakrętach (czym to grozi, nie muszę chyba przypominać). Hasło do ataku brzmi: "Party".



RYSHO - atakuje podstępnie, wykorzystując do tego zakręty. Sygnałem do ataku jest okrzyk: "Spójrz do tyłu". Gdy się obejrzysz jest już najczęściej za późno. Rysho jest w stanie strącić Cię w przeciągu kilku sekund z pierwszego na ostatnie miejsce, gdyż może równocześnie odpalić kilka rakiet, które zamienią Twój wehikuł we wrak. Najlepsza rada - unikaj go tak samo, jak ISIS. W przypadku spotkania, ucieczka jest najlepszym sposobem pozbycia się natręta.

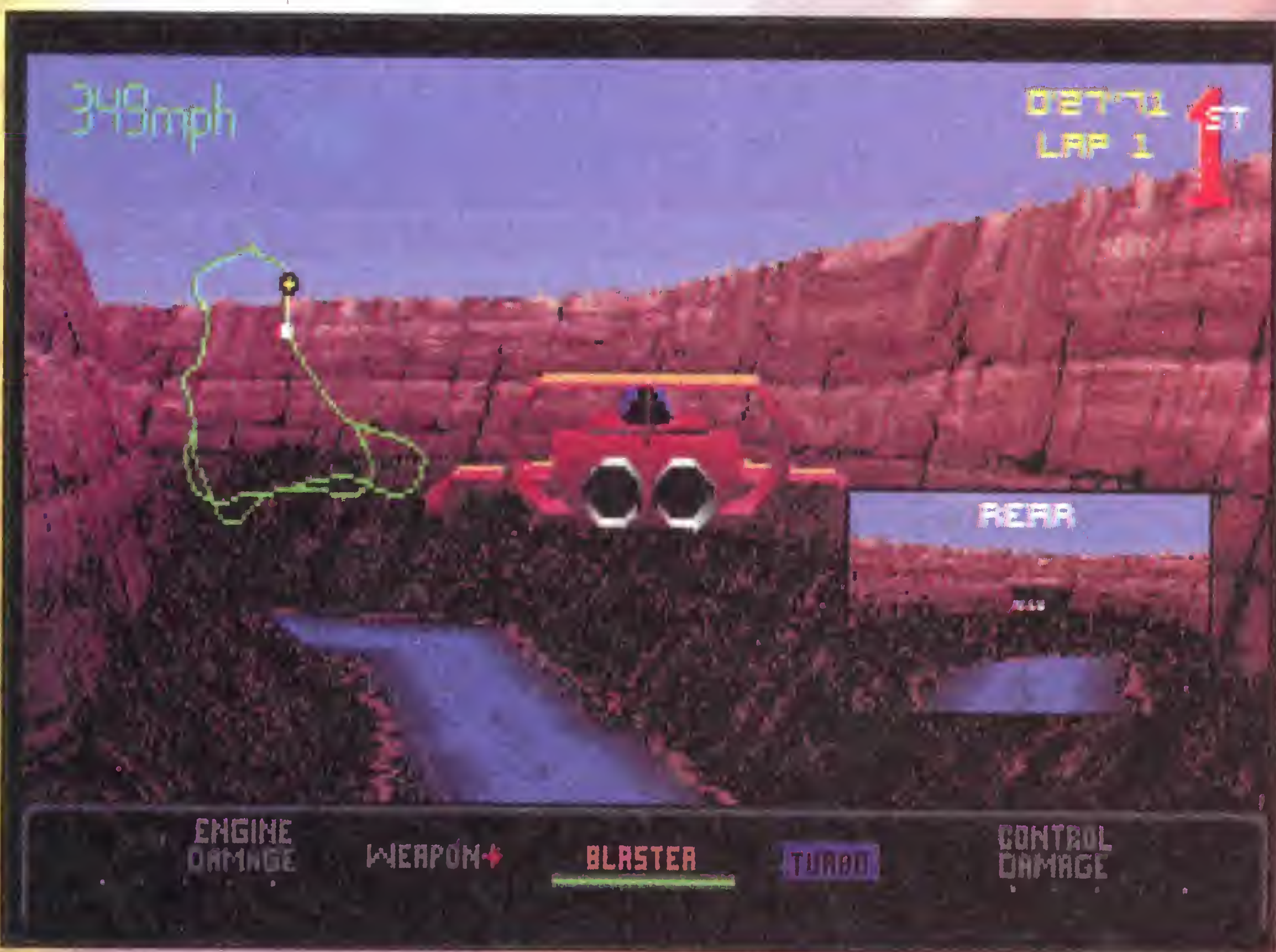
CHARLES EDWARD "EDDY" ROYCE - gdy się przypląta, strasznie trudno jest się go pozbyć. Strzela blasterami, a następnie wlatuje przed pojazd i zmniejsza prękość, prze co w końcowym efekcie uderzasz w niego na pełnym gazie. Nie interesuje go zwycięstwo w wyścigu; jego zadaniem jest powstrzymanie Cię lub przynajmniej maksymalne utrudnienie dotarcia do mety. Wyprzedzaj go tylko wtedy, gdy posiadasz pełną ilość energii "turbo". Charles jest najniebezpieczniejszy w Londynie, gdyż pochodzi z tego miasta. Jego hasło: "Jeszcze latasz, mimo Twojego wieku". Prawda, że bezczelny!

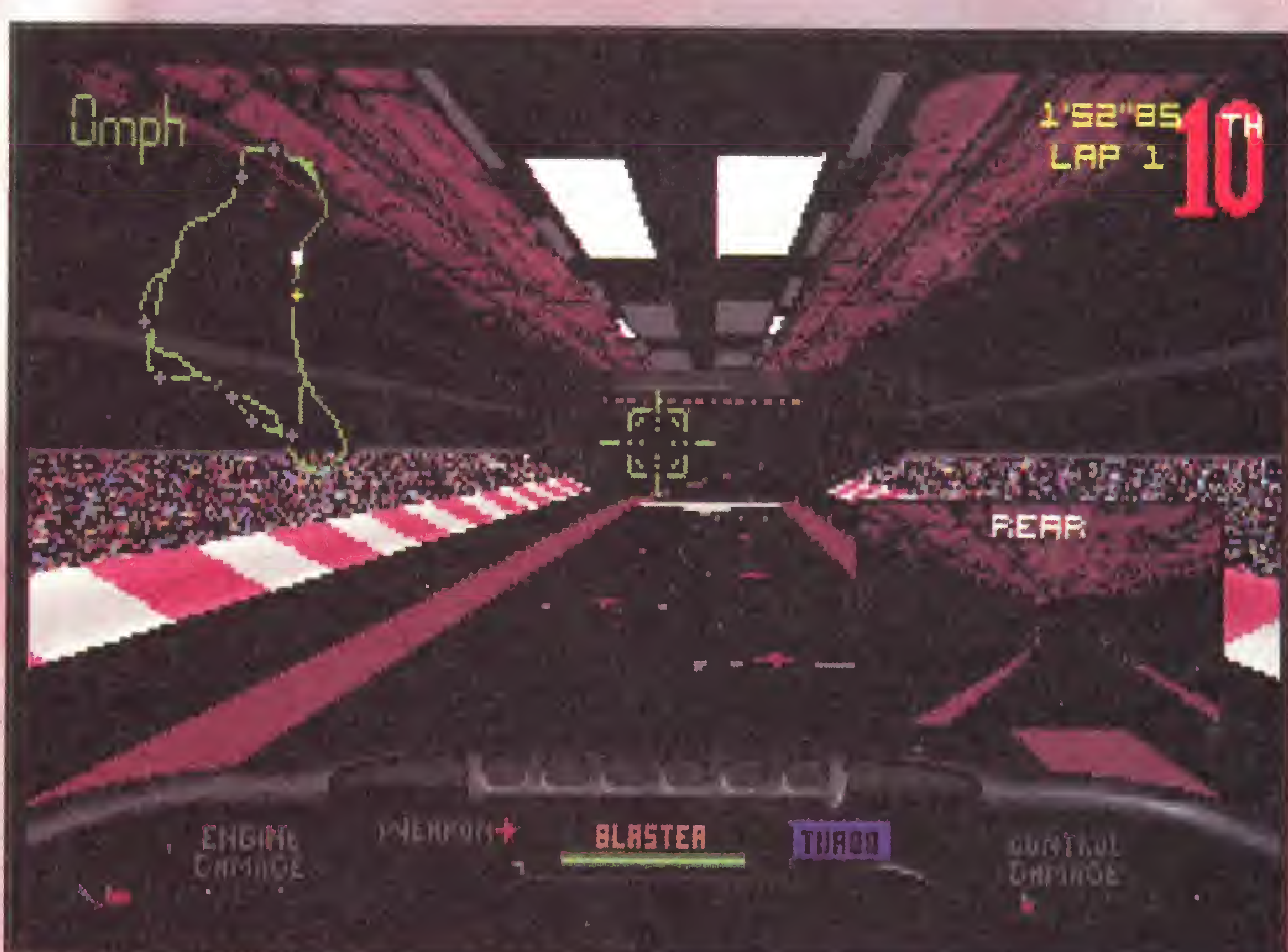
Poznałeś już swoich rywali, teraz wskazówki dotyczące torów:

GRAND CANYON - leć jak najniżej się da, gdyż rywale preferują wysoki lot. Tor posiada długie proste, więc oszczędzaj "turbo", jakże potrzebne do ucieczki przed strzelającymi do Ciebie przeciwnikami. Ważne jest, abyś zebrał jak najwięcej bonusów "turbo" i "booster", w przeciwnym razie nie ukończysz wyścigu.

CHICAGO - bardzo trudny tor, z licznymi zakrętami. Leć zawsze przez niebieską strefę reperacyjną (na skróty), w ten sposób wyprzedzisz rywali lecących dłuższym odcinkiem. Inną zaletą lotu przez box naprawczy jest naładowanie "turbo" i wzmocnienie pojazdu.

AMAZONIA - zaraz na starcie ostrzelaj przeciwników ogniem z lasera, aż do momentu osiągnięcia maksymalnej prędkości. Następnie włącz "turbo" - uczyń to, bę-









dąc na pierwszej lub drugiej pozycji. Potem zwiększ wysokość lotu i zbierając bonusy, pędź samotnie na pierwszym miejscu do mety.

LONDYN - punktem przełomowym trasy jest wlot do tunelu, który można bez przesady określić "zakrętem śmierci". Większość przeciwników omija tunel, lecąc łukiem w lewo, ale to kosztuje utratę cennego czasu. Musisz zaryzykować! Tuż przed wlotem zwolnij, a będąc już w środku, włącz "turbo". Nikt nie ma z Tobą szans. W Londynie także powinieneś latać przez strefę reperacyjną. Nie jest to wprawdzie droga na skróty, ale można zawsze naładować "turbo" (zakręt śmierci znajduje się tuż za boxem naprawczym). W tunelach czeka Cię pewien problem, a mianowicie rozwidlenie dróg. Wybierając prawy odcinek (długa prosta), jesteś narażony na ciągły ostrzał ze strony rywali, dlatego zdecyduj się lecieć w lewo (odcinek jest trochę dłuższy, ale bezpieczniejszy!).

NORWEGIA - początkowo stosuj podobną taktykę, jak w Amazonii, ale tylko pod warunkiem, że kupiłeś lepsze "turbo". W przeciwnym razie możesz pakować manatki i spadać do domu, bo nie masz żadnych realnych szans! Znowu, odwiedzasz za każdym okrążeniem box reperacyjny. Tuż za nim droga staje się wąska i pojawiają się dwa ostre zakręty (pierwszy w lewo, drugi w prawo). Dopiero przy moście włączasz "turbo", bo przed Tobą długa prosta.

EGIPT - na tym torze nie ma żadnej recepty na zwycięstwo. Jedno jest pewne, jeżeli wlecisz do boxu reperacyjnego, tracisz szanse na sukces, gdyż droga przez punkt naprawczy jest o wiele dłuższa. Trasa ta należy do najtrudniejszych w całej grze; jest wąska i pełna zakrętów.

FRANCJA - ten z pozoru trudny tor (najdłuższy z wszystkich), jest łatwy do pokonania. Musisz zapamiętać dokładnie tor, a konkretnie zakręty, tunele i katakumby. Na starcie strzelasz do rywali wszystkim co posiadasz i wychodzisz na czoło. "Turbo" włączasz po wlocie do tunelu i spadku. Niebezpiecznymi miejscami są: kotlina zaraz po starcie i odcinki prowadzące do tuneli.



HAWAJE - przyspiesz na drugim zakręcie po starcie i po wylocie z tunelu (długa prosta). Uwaga: przy wjeździe do tunelu (tuż za jeziorem) musisz zwolnić, gdyż droga jest bardzo wąska. Podobnie pokonujesz trzy występujące w tunelu zakręty.



TOKIO - najniebezpieczniejszymi przeciwnikami są: Rysho i Kin oraz Gin. Przyspieszaj na wszystkich prostych. Przelatując przez box reperacyjny, znacznie zyskujesz na czasie (omijasz górę oraz część doliny). Właśnie w dolinie narażony jesteś na ogień ze strony rywali (ale od czego masz "turbo"?). Przy rozwidleniu wybierasz krótszą drogę, skręcając najpierw w prawo, potem w lewo, oblatując naokoło wieżowiec. W zakręty można wchodzić bez zwalniania.

NOWY JORK - to bez wątpienia najtrudniejszy tor. Utrudnieniem jest podobny kolor nieba i wody (granatowy), przez co tracisz poczucie wysokości. Jest to najniższy tor, nie ma praktycznie miejsca do manewrowania i wyprzedzania. Inną niespodzianką są dwa niebezpieczne zakręty. Unikaj boxu reperacyjnego, gdyż tym razem nie jest to droga na skróty.

Na koniec kilka uwag dotyczących uzbrojenia. Przed rozpoczęciem mistrzostw nie kupuj żadnej broni. 750 $, jakie masz do dyspozycji, zainwestuj w "turbo". I tak będzie trudno osiągnąć miejsce w pierwszej szóstce, a ze standardowym "turbo" możesz o tym zapomnieć. Nie prędzej niż po czwartym wyścigu (Londyn), gdy będziesz miał wystarczającą ilość gotówki, sprawi sobie "tech-tech". Jest to "super-turbo", który pozwoli walczyć Ci w czołówce. Większość rywali z reguły oszczędza "turbo" do ostatniej rundy, by wyprzedzić Cię tuż przed metą. Postępuj podobnie! Dopiero po odniesieniu pierwszych sukcesów wyposaż swój wehikuł w "charger", "targetter" i "loader" (pamiętaj o kolejności!). Potem kup pierwsze uzbrojenie. Jeszcze jedno: nie odpalaj hypo-technicznej rakiety ("hyper neuro") przy włączonym turbo, bo trafisz samego siebie!

Daniel Lisiński





Champions of Krynn

Producent: SSI

Dużo czasu minęło od naszego ostatniego spotkania, jednak nie był to czas stracony. Udało mi się przygotować **Champions of Krynn**, pierwszą część trylogii rozgrywającej się w świecie smoków - Krynnu. Ponieważ nie mam, niestety, miejsca na dokładny opis tego, jakby nie mówić, wspaniałego świata, przedstawię tutaj tylko najważniejsze różnice między Krynnem i Forgotten Realms - światem, gdzie rozgrywały się przygody bohaterów ***Pool of Radiance***, ***Curse of the Azure Bonds*** oraz ***Secret of the Silver Blades***.

MAGIA

System magii w **Krynnie** pozostał praktycznie nie zmieniony, choć zarówno magowie, jak i kapłani mogą teraz wybierać rodzaj magii, jaki chcą uprawiać oraz boga, którego chcą wyznawać.

MAGOWIE

Magowie mają do wyboru tzw. magię białą przeznaczoną dla postaci, których charakter określony jest jako DOBRY, a którą reprezentują białe szaty noszone przez czarnoksiężnika, oraz magię neutralną, którą reprezentują szaty czerwone i która może być oczywiście uprawiana tylko przez postacie o charakterze NEUTRALNYM. Istnieje jeszcze magia czarna, ale ta jest niestety zastrzeżona dla gracza.

Zestaw czarów, którymi mag dysponuje, różni się w zależności od tego, jakie nosi szaty. Biały mag posiada przede wszystkim zaklęcia ochronne, natomiast czerwony - ofensywne. Moc magów jest dodatkowo wzmacniana lub redukowana przez aktualny układ trzech księżyców świecących nad Krynnem. I tak ekstra moc, czyli możliwość nauczenia się większej ilości czarów, otrzymują biali magowie od białego księżyca Solinari, czerwoni - od czerwonego księżyca Lunitari, zaś czarni - od ciemnego księżyca Nuitari. Aktualna pozycja księżyców jest widoczna u góry ekranu. Gdy księżyc jest w pełni, moc maga jest największa.

KAPŁANI

Kapłani otrzymują dodatkową moc od bóstw, które wyznają.

NOWE KLASY

Knight - rycerz solamnijski. Chluba Krynnu. Rycerze podzieleni są na trzy zakony: Korony (Crown), Miecza (Sword) i Róży (Rose). Rycerze oddają zdobyte pieniądze zakonowi, któremu służą. Rycerze Korony oddają 10% za każdym razem, gdy znajdą się w utrzymywanej przez zakon placówce (Outpost), a rycerze Miecza oddają wszystkie pieniądze z wyjątkiem 20 steelów. Gdy rycerz Róży osiągnie szósty poziom, otrzymuje moc rzucania niektórych zaklęć kapłańskich.

Twój rycerz rozpocznie grę, służąc w zakonie Korony. Z czasem może zacząć się ubiegać o przyjęcie do następnych zakonów, musi mieć jednak doświadczenie i odpowiednie umiejętności. Aby wstąpić do zakonu Miecza, potrzebuje: STR 12, INT 9, WIS 13, DEX 9, CON 10; natomiast do zakonu Róży wskaźniki te wynoszą: STR 15, INT 10, WIS 13, DEX 12, CON 15.

NOWE RASY

Kender - to rasa małych ludzi, którzy w ogóle nie odczuwają strachu i są niezmiernie ciekawi świata. Są odporniejsi od (zwykłych) ludzi na działanie trucizn i magii. Potrafią także tak słownie "zjechać" swoich przeciwników (Taunt), że Ci wpadają w szał, co często jest przyczyną tego, że ich ataki są zupełnie pozbawione logiki. Ta umiejętność przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy wrogi mag lub kapłan zaczyna czarować, a Ty nie możesz mu przerwać. Wtedy wystarczy, że kender powie kilka kąśliwych uwag, a mag przerywa, gdyż nie może wytrzymać z wściekłości. Kenderzy walczą specjalną bronią - hoopakiem. Jest to coś w rodzaju kija połączonego z procą. Daje to Kenderowi możliwość walki zarówno kontaktowej, jak i na odległość. Kender walczący hoopakiem otrzymuje bonusy do trafienia, ale nie może wówczas używać tarczy.

NOWE PIENIĄDZE

1 steel = 2 platinum = 2 iron = 5 bronze = 10 copper = 50 silver

Piotr Orcholski



NAJBARDZIEJ POPULARNE POTWORY KRYNNU.

Death Knight - Coś jakby lich (główny bohater Secret of the Silver Blades), choć nie tak potężny. Niemniej Death Knight jest odporny na większość magicznych ataków, a niektore z nich nawet odbija do rzucającego czar maga. W razie potrzeby potrafi przywołać na pomoc potwory. Emanuje grozą tak potężną, że stojące przy nim postacie z reguły uciekają już po 1 rundzie walki. Ponadto raz na dzień może puścić potężnego Firaballa. Na szczęście, w grze spotkasz tylko jednego Death Knighta.

SMOKOWCY

BAAZ - najsłabszy gatunek smokowców. Zabity baaz kamienieje, przez co czasami nie uda Ci się w trakcie walki wyjąć z niego broni, którą go zabiłeś. Dlatego byłoby lepiej, gdyby każda z Twoich postaci miała dwie bronie. Po bitwie oręż, który utkwił Ci w skamieniałym baazie, możesz wyjąć.
KAPAK - bardzo trujący smokowiec, gdyż trafiona postać może zostać sparaliżowana przez jad zawarty w szponach kapaka. Zabity kapak zamienia się w kałużę kwasu. Nie wchodź w nią!
SIVAK - jedyny smokowiec, który potrafi latać. Potężny wojownik, który może wykonać do 3 ataków w czasie 1 rundy.
BOZAK - silny wojownik, a zarazem mag. Zabity bozak eksploduje, raniąc wszystkich, którzy stali obok niego.
AURAK - bardzo silny mag i wojownik. Posiada szpony zaopatrzone w gruczoły jadowe. Zabity, zamienia się w kulę energii, która atakuje Twoją drużynę przez kilka rund.

SMOKI

BIAŁY - najmniejszy ze smoków. Jego bronią jest lodowaty oddech.
CZARNY - nieco silniejszy. Pluje żrącym kwasem.
ZIELONY - duży smok atakujący zarówno pazurami, jak i czarami. Jego oddech jest trujący.
NIEBIESKI - bardzo inteligenty, duży i silny. Niebieskie smoki atakują często błyskawicami podobnymi do tych, które tworzy czar Lightning Bolt.
CZERWONY - najsilniejszy ze złych smoków. Przed walką z nim bezwarunkowo zabezpiecz się czarem Resist Fire. Ognisty oddech czerwonego smoka może powalić najsilnieszych członków Twojej drużyny.
SZKIELET - atakuje tylko szponami i pazurami. Bardzo trudno jest go odpędzić (Turn).

ŻYWI UMARLI

SKELETON - najsłabszy przedstawiciel tej grupy istot. Z reguły jest kontrolowany przez jakąś potężną złą moc.
SKELETAL KNIGHT - jest to martwy rycerz solamnijski, który za sprawą złych mocy znów wędruje po świecie. Skeletal knight jest znacznie groźniejszy od "zwykłego" szkieletu.
SPECTRAL MINION - duch człowieka, który za życia nie zdołał wypełnić jakiejś ważnej misji i teraz nie może w pełni przejść do świata umarłych. Spectral minion jest "trafialny" tylko przez magiczną broń. Spotkasz ich pełno w grobowcu Sir Dargaarda.
WIGHT - umarły, który wysysa energię życiową ze swoich przeciwników (tzn: obniża ich poziom doświadczenia). Możesz go trafić tylko magiczną lub srebrną bronią.
WRAITH - jak wyżej, z tą różnicą, że broń wykonana ze srebra zadaje wraithowi tylko połowę ran.
ZOMBIE - mniej więcej tej klasy, co skeleton.

BOGOWIE WRAZ Z ICH MOCAMI.

CHARAKTER DOBRY

Paladine
Moc: brak.
Dodatkowe czary: Protection from evil 10'radius.

Majere
Moc: Odpędzanie umarłych, tak jakby kapłan znajdował się dwa poziomy doświadczenia wyżej.
Dodatkowe czary: Silence 15'radius.

Kiri-Jolith
Moc: +1 THACO
Dodatkowe czary: Detect Magic.

Mishakal
Moc: silniejsze działanie czarów leczących.
Dodatkowe czary: Charm Person, Bless, Remove Curse.

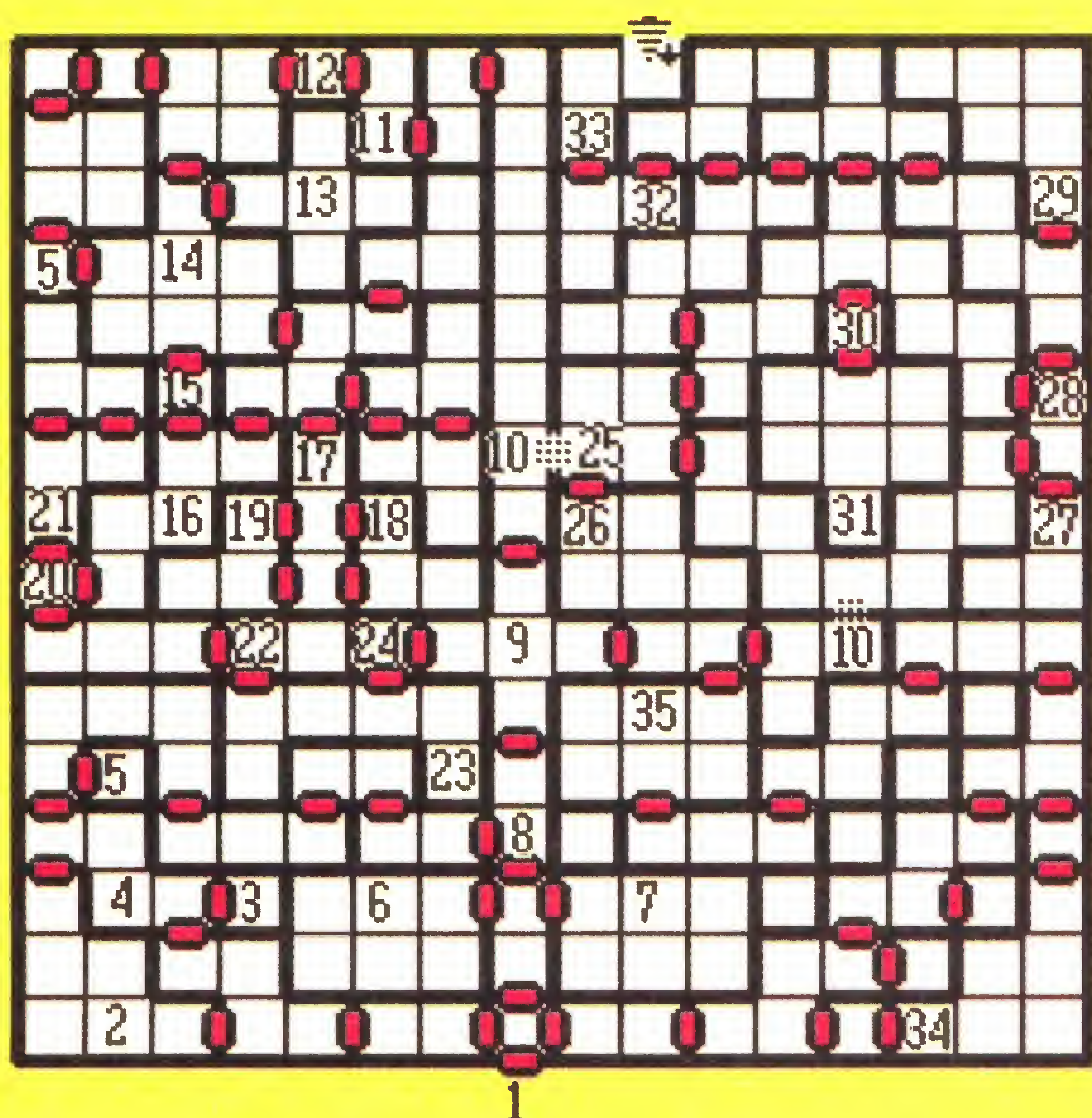
CHARAKTER NEUTRALNY

Sirrion
Moc: brak.
Dodatkowe czary: Burning Hands.

Reorx
Moc: +1 THACO (tylko krasnoludy).
Dodatkowe czary: brak.

Shinare
Moc: brak.
Dodatkowe czary: Charm Person.

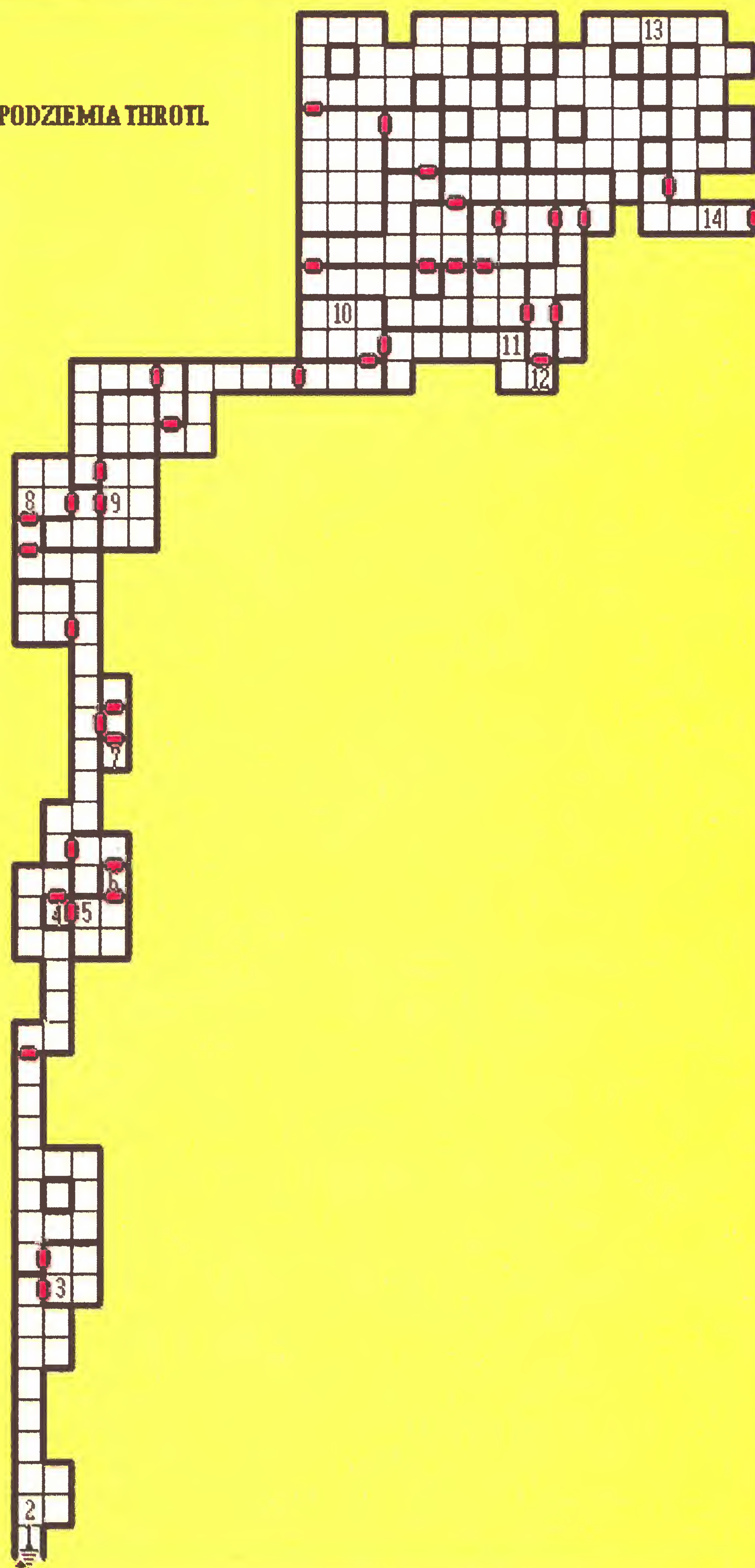
THROTL



Cel: Znajdź Caramona, dowódcę oddziału rycerzy solamnijskich, wysłanego do Throtl w celach zwiadowczych. Potem zniszcz Świątynię Zła znajdującą się w północno-wschodniej części miasta.

1 - Wejście/wyjście z miasta.
2 - Ładnie umeblowany pokój. Po uwolnieniu Caramona spotkasz tutaj kleryka oraz jego obstawę - kilku umarłych. Zabij ich. Przy kapłanie znajdziesz klucz, który wskaże Ci zamaskowane drzwi prowadzące do świątyni.
3 - Stare trumny, nic ciekawego.
4 - W tym miejscu napadną Cię szczury i zombie. Jeśli spróbujesz uciekać, możesz się zgubić. Lepiej już przyjąć wyzwanie, zwłaszcza że walka nie jest trudna.
5 - W jednym z tych pomieszczeń spotkasz kapłana i kilku jego zombie. Po uporaniu się z nimi dostaniesz 2 kapłańskie scrolle, magiczną tarczę, potion, a także możliwość wypoczynku.
6 - To, co zostało z rycerzy solamnijskich, oraz szczury i szkielety.
7 - Pewien hobgoblin zdziwi się, że w Throtl jest jeszcze ktoś żywy poza nim i jego dziesięcioma żołnierzami. Starcie nieuniknione.
8 - Spotkasz tutaj przerażonego człowieka, króry szuka Caramona. Niestety, z jego słów niewiele się dowiesz o losach rycerzy, wspomni on natomiast o skarbie, który znajduje się gdzieś tutaj.
9 - Porozrzucany oręż rycerzy solamnijskich. Znak, że była tutaj bitwa.
10 - Drzwi na wschodniej ścianie - widoczne tylko wtedy, gdy masz przy sobie klucz (lokacja 2).
11 - Chmura strzał nadleci z przeciwległego końca pomieszczenia. Mogą być ranni.
12 - Spotkasz tutaj żołnierza, który zaproponuje Ci swoje towarzystwo. Jeśli się zgodzisz, zaatakuje Cię on w lokacji 16, a jeśli nie, to zrobi to już teraz wespół z 6 hobgoblinami, którzy wyjdą z ukrycia.
13 - Coś może Ci tu spaść na głowę.
14 - Tym razem swoje towarzystwo zaproponuje Ci kender Kildirf. Ten facet jest OK. Bierz go.
15 - Pułapka. Być może Twój złodziej, jeśli go masz, ją wykryje. Jeśli nie, będą ranni.
16 - Jeżeli mimo moich ostrzeżeń pozwoliłeś żołnierzowi przyłączyć się do Ciebie, to właśnie tutaj napadnie on na Twoją drużynę. On i jego 13 hobgoblinów. Po bitwie spotkasz tutaj Strangbourna, rycerza solamnijskiego, który również poszukuje Caramona. Strangbourn jest także OK. Przyłącz go.
17 - Trochę starych, zmurszałych i złych scrolli.
18 - Scroll dla białego maga.
19 - Scroll dla czerwonego maga.
20 - Kolejna pułapka. Strangbourn ją unieszkodliwi.
21 - Patrol idący sprawdzić uruchomioną (jednak) przez Strangbourna pułapkę. Nieźle się na nich obłowisz.
22 - Bardzo ciężka bitwa: 5 baaz, 3 wojowników, 2 kapłanów i mag.
23 - Uwięziony Caramon. Po jego uwolnieniu pojawi się Maya - piękna kobieta, którą Sir Karl wysłał, aby rozejrzała się w Throtl. W sumie tajemnicza z niej postać. Caramon opowie Ci o kapłanie w lokacji 2. Wraz z odejściem Caramona Twoją drużynę opuszczą Kildirf i Strangbourn.
24 - Drzwi w tym pomieszczeniu są widoczne tylko od zachodu.
25 - Zaskoczy Cię tutaj patrol umarłych prowadzony przez kapłana zła. Raczej pestka.
26 - Magowie i klerycy. Jeśli pogadasz z nimi, pozwolą Ci odejść. Jeśli nie, to czeka Cię to, co lubisz najbardziej - bitwa.
27 - Pojedynczy kapłan. Możesz go zakneblować.
28 - Kolejne żywe trupy. UWAGA: ghoule! Mogą sparaliżować przy trafieniu.
29 - 4 smokowców i 2 kapłanów. Ci ostatni będą chcieli się z Tobą dogadać, ale smokowcy nie pozwolą im dojść do głosu.
30 - Pierwsza straż świątyni - 6 smokowców.
31 - Ołtarz, który bezwarunkowo powinieneś zniszczyć, tak samo, jak jego obsługę. Części z niej, niestety, uda się uciec...
32 - ... ale dopadniesz ją tutaj.
33 - Schody do podziemi Throtl. Po zniszczeniu ołtarza natkniesz się tutaj na kapłana i jego zombie. Znajdziesz przy nim trochę magicznych przedmiotów.
34 - W tym pomieszczeniu uda Ci się podsłuchać rozmowę. Niestety, zostaniesz odkryty.
35 - Dwóch kapłanów i około 10 hobgoblinów.

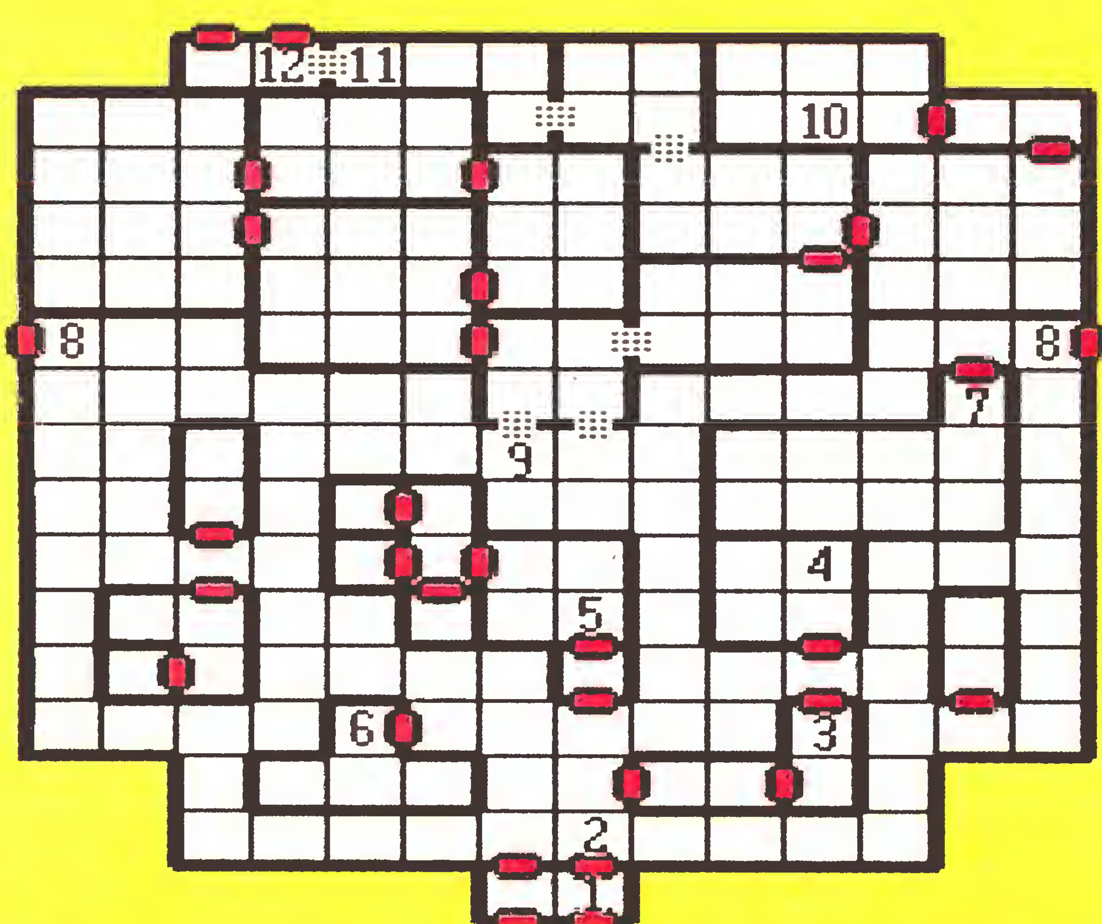
PODZIEMIA THROTL



Cel: Spenetruj katakumby i zniszcz znajdujące się tam oddziały Myrtani.

1 - Schody w górę.
2 - Czekać tu na Ciebie będzie kilku magów i około 10 wojowników. Byłoby Ci łatwiej się z nimi uporać, gdyby któryś z Twoich magów miał już Fireballa.
3 - Kapłan próbujący zniszczyć pewne dokumenty. Gdy mu przeszkodzisz, przywoła swoją obstawę: szkielety i zombie.
4 - Kilku smokowców niosących smocze jaja. Zabić.
5 - Grupa kłócących się między sobą ludzi: 5 wojowników, 2 kapłanów i 2 magów. Jeśli nie jesteś gotowy do walki, możesz się wycofać.
6 - Skarb: różdżka z czarem Ice Storm. Możesz tutaj także odpocząć.
7 - Trochę szczurów może wyjść z dziur w podłodze.
8 - Coś się tutaj świeci. Przeszukaj pokój, a znajdziesz magiczną zbroję (chain mail).
9 - W tym pomieszczeniu również coś będzie błyskać Ci w oczy, ale możesz znaleźć najwyżej kilka szczurów.
10 - Iluzja, za którą kryje się nieprzyjacielski oddział. Po jego zniszczeniu na polu bitwy znajdziesz magiczny pierścień (protection +1), potion i mnóstwo pieniędzy.
11 - Głosy dochodzące zza rogu.
12 - ... oraz ich właściciele: smokowcy i ludzie. To może być ciężka bitwa.
13 - Pierwsza fala hobgoblinów, magów i wojowników.
14 - Dwa średniej wielkości białe smoki wspomagane przez kilku hobgoblinów. Po bitwie zatrzymaj uciekające niedobitki wroga. Twoje zadanie w Throtl zostanie tym samym wykonane.

OPISY



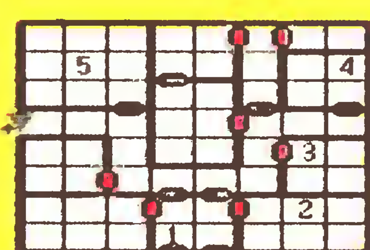
GARGATH

Cel: W wieży w Gargath znajduje się podobno Smocza Lanca. Przebywa tam także sam Myrtani. Powinieneś odnaleźć obydwa cele.

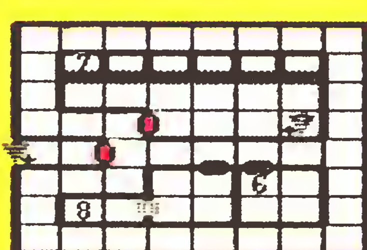
1 - Wejście do miasta pilnowane przez straże. Spróbuj blefować, że jesteś kupcem. Do rozmowy ze strażnikami wybierz postać z największą charyzmą.
2 - Mieszkaniec miasta. Idź za nim (follow him).
3 - Doprowadzi Cię on do tego miejsca i wręczy kajadany, takie jakie w tej chwili nosi większość mieszkańców Gargath (od momentu zdobycia miasta przez smokowców). Załóż je. Nie będziesz wyróżniał się na ulicy, a przez to nie powinieneś być zbyt często zaczepiany przez włóczących się po mieście żołnierzy wroga.
4 - Koszary. Możesz pogadać z żołnierzami.
5 - Karczma. Wypoczynek.
6 - Tawerna. Tutaj usłyszysz o lancy, ale musisz długo pić z bywalcami lokalu.
7 - Coś jakby sztab wroga. Gdy wejdziesz, jeden z oficerów spyta się Cię, z której jesteś jednostki. Szczerze mówiąc, nie udało mi się jeszcze udzielić poprawnej odpowiedzi. Za to rzeczy, które znajdziesz po bitwie, warte są kilku ran. Będzie to magiczna zbroja Plate +1 oraz Gauntlets.
8 - Schody prowadzące na okalające miasto mury.
9 - Ukryte drzwi do zamkniętej dzielnicy miasta. Pilnuje ich kilku smokowców.
10 - Kapłan, sporo zombie i węże. Lepiej miej przy sobie czar Snake Charm, gdyż węże są wyjątkowo jadowite. Po bitwie znajdziesz górę pieniędzy.
11 - Zaatakują Cię tutaj wojska Takhasis: smokowcy i elfy zabójcy. Uważaj, ci ostatni potrafią rzucać czarnoksięskie zaklęcia.
12 - Straże bram wieży: elfy zabójcy, smokowcy oraz kilku wojowników.

WIEŻA W GARGATH

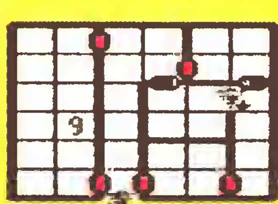
PARTER



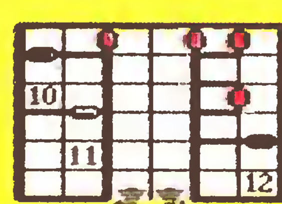
POZIOM 1



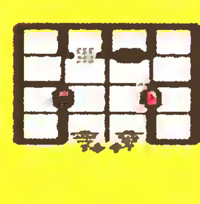
POZIOM 2



POZIOM 3



POZIOM 4



POZIOM 5



POZIOM 6



POZIOMY 7 - 10



ZAMEK W GARGATH

Cel: Znajdź Myrtani i Smoczą Lancę.

Parter
1 - Straże: smokowcy i elfy zabójcy.
2 - Koszary: 2 magów, 2 kapłanów, 5 wojowników.
3 - Kilka śpiących osób. Możesz podsłuchać, co mówią przez sen, ale wówczas obudzą się i staniesz oko w oko z zaspanymi magami i wojownikami.
4 - Kilku wojowników i brzęczący skarb.
5 - Trenujący magowie, kapłani i wojownicy. Może być ciężko.

Poziom 1
6 - Cela, a w niej były dowódca zamku.
7 - Jakiś więzień.
8 - Możesz znaleźć tutaj skrab, choć niekoniecznie. Spróbuj odpocząć.

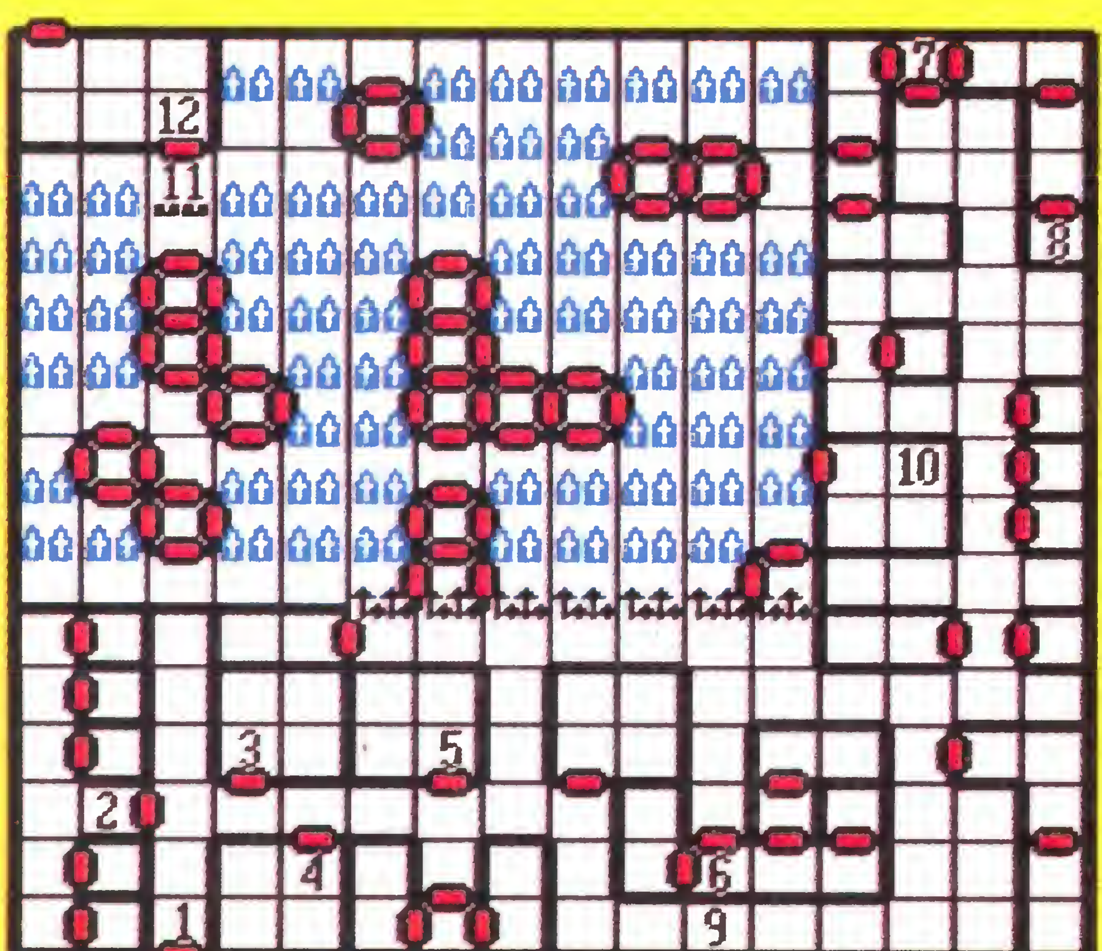
Poziom 2
9 - Kapłan plus kilku kontrolowanych przez niego umarłych.

Poziom 3
10 - Smokowcy pilnujący drzwi.
11 - Mały ołtarz, przy którym kilku magów odprawia jakiś obrzęd. Zdenerwują się, gdy im przerwiesz. Po bitwie znajdziesz biały i czerwony scroll.
12 - Tu możesz pograć ze strażnikami w kości, jednak na pewno przegrasz, gdyż ich kości są fałszywe. Nic dziwnego, że w końcu zaatakujesz ich, aby odzyskać swoje pieniądze.

Poziom 5
13 - Magiczna broń. Możesz odpocząć.
14 - Magazyn smoczych jaj. Tutaj znajduje się Myrtani, który w dodatku ma przy sobie Smoczą Lancę. Gdy straże rzucą się na Ciebie, Myrtani zacznie uciekać na górę.
15 - Schody na górę. Straże zbiegną na dół, aby Cię powstrzymać.

Poziom 6
16 - Schody w górę i w dół. W pomieszczeniach obok znajdują się schody prowadzące do dwóch mniejszych wież zamku.

Poziomy 7-10
Na każdym z nich, z wyjątkiem ostatniego, znajdują się schody prowadzące w górę i w dół. Na ostatnim piętrze zobaczysz, jak Myrtani ucieka z Lancą na grzbiecie smoka. Potem będziesz miał do czynienia z trzema średniej wielkości smokami.

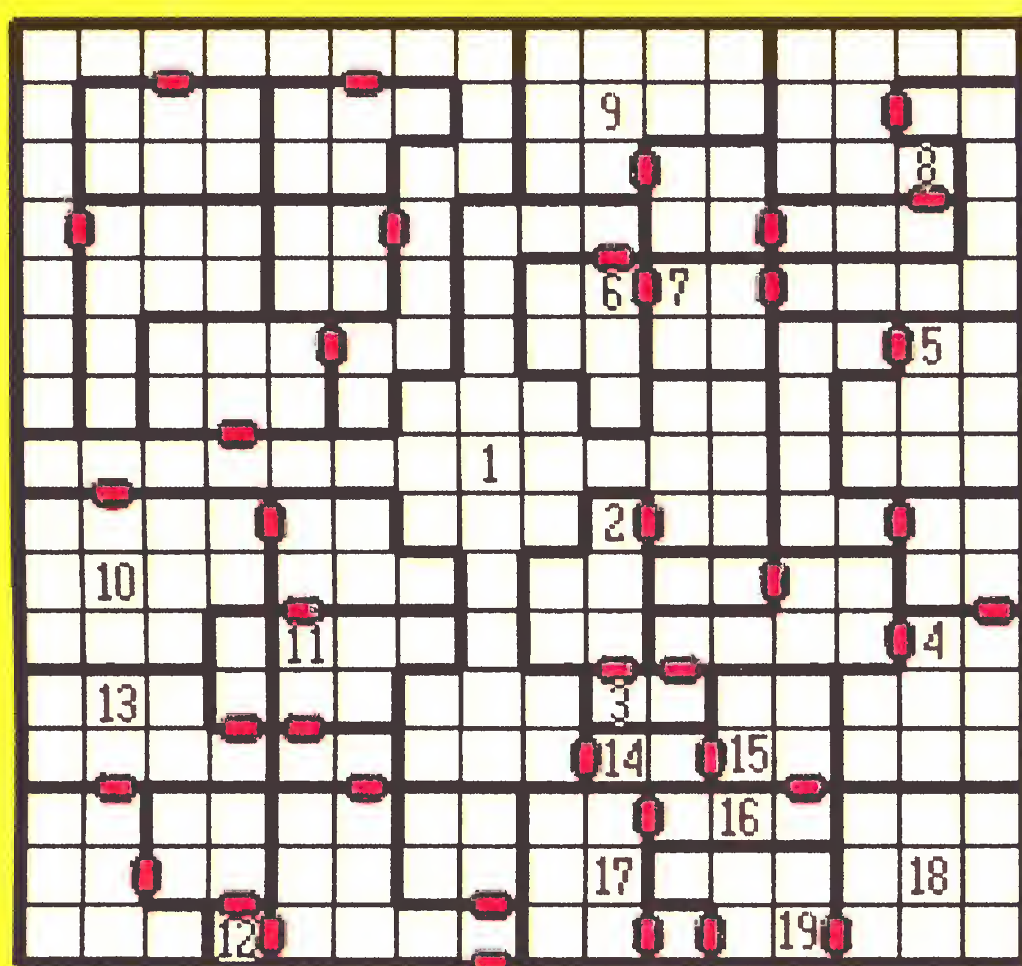


JELEK

Cel: Sprawdź, jaka jest sytuacja w mieście. Zbadaj cmentarz. Zdobądź różę dla Sir Karla.

1 - Wejście do miasta. Tutaj przydzielony Ci zostanie przewodnik - Skyla. Często będzie Cię opuszczał, by po chwili wrócić i zanudzać Cię opowieściami o swoich kumplach, których, według niego, powinieneś odwiedzić. Dziwny gość.
2 - Zajazd, porzuć jednak myśl o odpoczynku, gdyż tutaj nie wyspisz się na pewno.
3 - Karczma.
4 - Sklep z bronią.
5 - Sklep z magią. Horrendalne ceny.
6 - Tu mieszkają kumple Skyli. Jest ich 13: 6 wojowników, 4 elfy (rzucają czary) i 3 kapłanów. Skyla powie Ci, iż jest zadowolony, że dałeś się wciągnąć w pułapkę, po czym Cię opuści. Tuż przed bitwą dołączy do Ciebie pewna kobieta, która pomoże Ci w walce. Po bitwie powie, gdzie możesz wypocząć. Gdyby przypadkiem nie przeżyła walki, ostatnim tchnieniem poda Ci hasło.
7 - Hasło brzmi: RUMOR. Po jego podaniu duży człowiek zaprowadzi Cię...
8 - ... tutaj, gdzie czeka Cię odpoczynek.
9 - W tym miejscu możesz się natknąć na silny patrol: 3 kapłanów i 4 wojowników.
10 - Trochę informacji o Myrtani.
11 - Róża. Zerwij ją. Potem dotrzymaj towarzystwa 3 czarnym, średnim smokom.
12 - Kilku umarłych, skarb i wyjście z miasta.



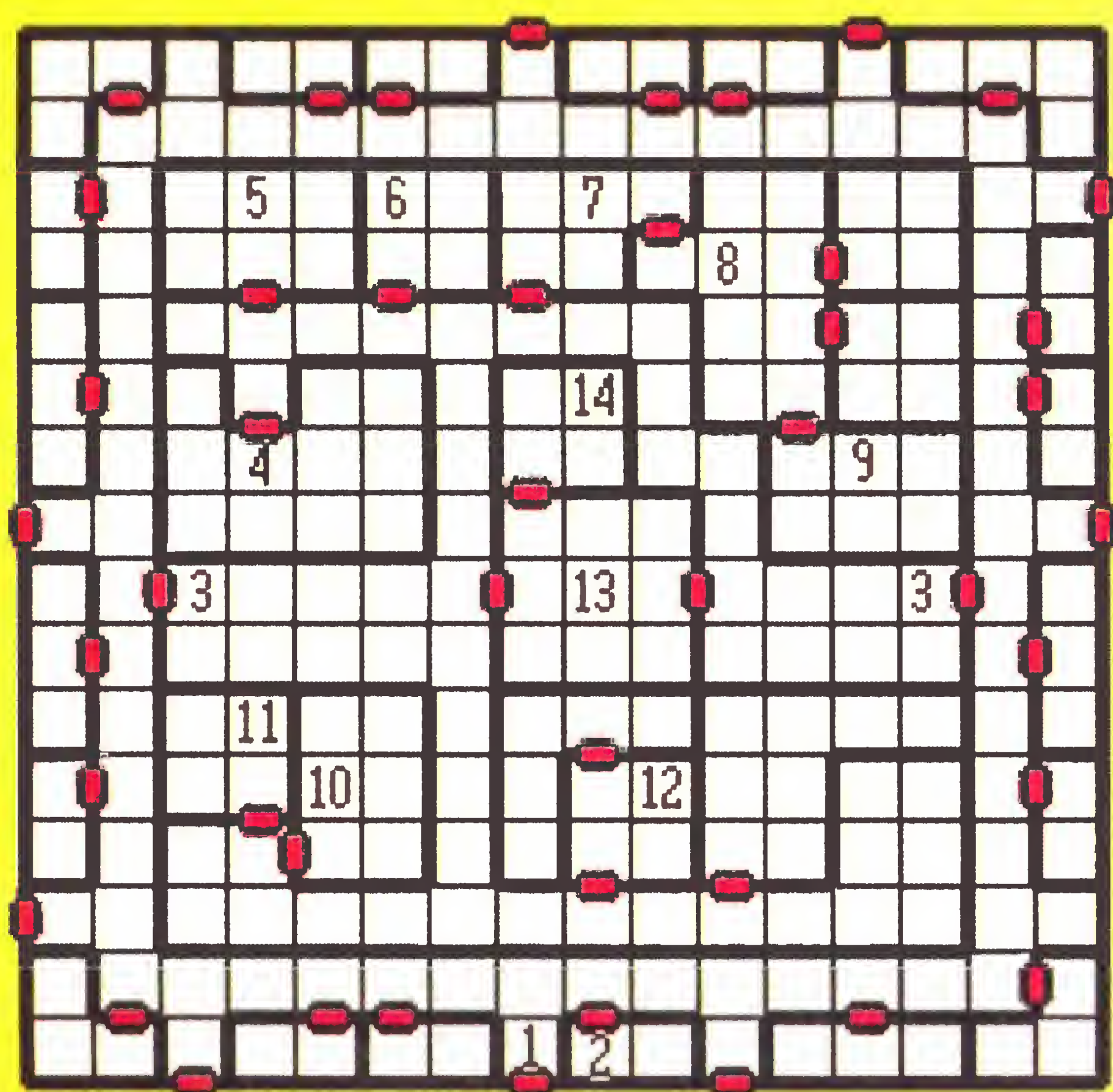


TOMB

Cel: Musisz spenetrować miejsce spoczynku Sir Dargaarda, niegdyś wielkiego rycerza solamnijskiego. Legenda głosi, że w jego grobowcu znajduje się potężna broń i pewnie dlatego jest on również celem wypraw smokowców. Na razie nie udało im się dotrzeć do serca grobowca, gdyż jest on strzeżony przez duchy Sir Dargaarda i jego towarzyszy, ale mogą to uczynić lada moment. Aby wykonać tę misję musisz mieć w drużynie rycerza, gdyż tylko on może odpowiedzieć na pytania stawiane w poszczególnych testach. I tak, idąc na wschód trafisz na test Strachu, na północ - Honoru, a na zachód - test Walki. Ponadto na południe prowadzi droga do krypty Sir Dargaarda, a na zachodzie znajduje się skarbiec (nie radzę Ci tam wchodzić, nawet gdy zdasz wszystkie próby).

Wskazówka: W grobowcu nie można odpoczywać.

1 - Wejście/wyjście.
2 - Głos poinformuje Cię, że przystąpiłeś do próby Strachu.
3 - Twój rycerz musi tu przejść przez pierścień ognia. Otrzyma rany.
4 - Kolejny pierścień. Tym razem ilość HP Twojego rycerza spadnie do 1.
5 - Ostatni pierścień. Przechodząc przez niego, zaleczysz sobie wszystkie rany, a na dodatek zdasz test.
6 - Zaproszenie do próby Honoru.
7 - Głos zada Ci pytanie: Co byś poświęcił, aby... coś tam. Odpowiedz, że wszystkie trzy rzeczy (all three things) - w domyśle - życie, pieniądze i Twoje przedmioty. To chyba zbyt dużo, ale odpowiedź jest poprawna.
8 - Duch rycerza zaproponuje Ci dwa miecze. Weź ten z prawej.
9 - Ukaże Ci się wizja człowieka broniącego się przed zgrają wilków. Duch rycerza powie Ci, że możesz mu pomóc, dając miecz, który dopiero co otrzymałeś. Otrzyj łzę i oddaj Long Sword +5. Przeszedłeś próbę honoru.
10 - Głos powie Ci, że właśnie rozpocząłeś próbę walki.
11 - Gdy wejdziesz do tego pomieszczenia, spadnie Ci na głowę sufit. Następnie ukażą Ci się widmowi wojownicy. Nie masz czasu na leczenie, ale nie uciekaj, jeśli chcesz zdać próbę.
12 - Nietoperze, szczury i olbrzymie stonogi.
13 - Ostateczny test: 4 smocze szkielety. Po ich zabiciu test walki możesz uznać za zdany.
14 - Ciała poległych smokowców.
15 - Duch rycerza. Nie pozwoli Ci przejść dalej, jeśli nie przeszedłeś wcześniej wszystkich prób... i raczej z nim nie zaczynaj.
16 - Głos zada Ci pytanie. Niech mówi Twój rycerz, gdyż tylko on zna odpowiedzi.
17 - Kolejne pytanie (jak wyżej).
18 - Duch Sir Dargaarda. Pogratuluje Ci on przejścia wszystkich prób, a następnie wręczy nagrodę. Niestety, zbroje, które otrzymasz, nadają się tylko dla rycerzy.
19 - Wychodząc z pomieszczenia Sir Dargaarda, staniesz twarzą w twarz z oddziałem smokowców, który jak się okazało, cały czas podążał za Tobą. Podziękują Ci oni, że doprowadziłeś ich aż tutaj.

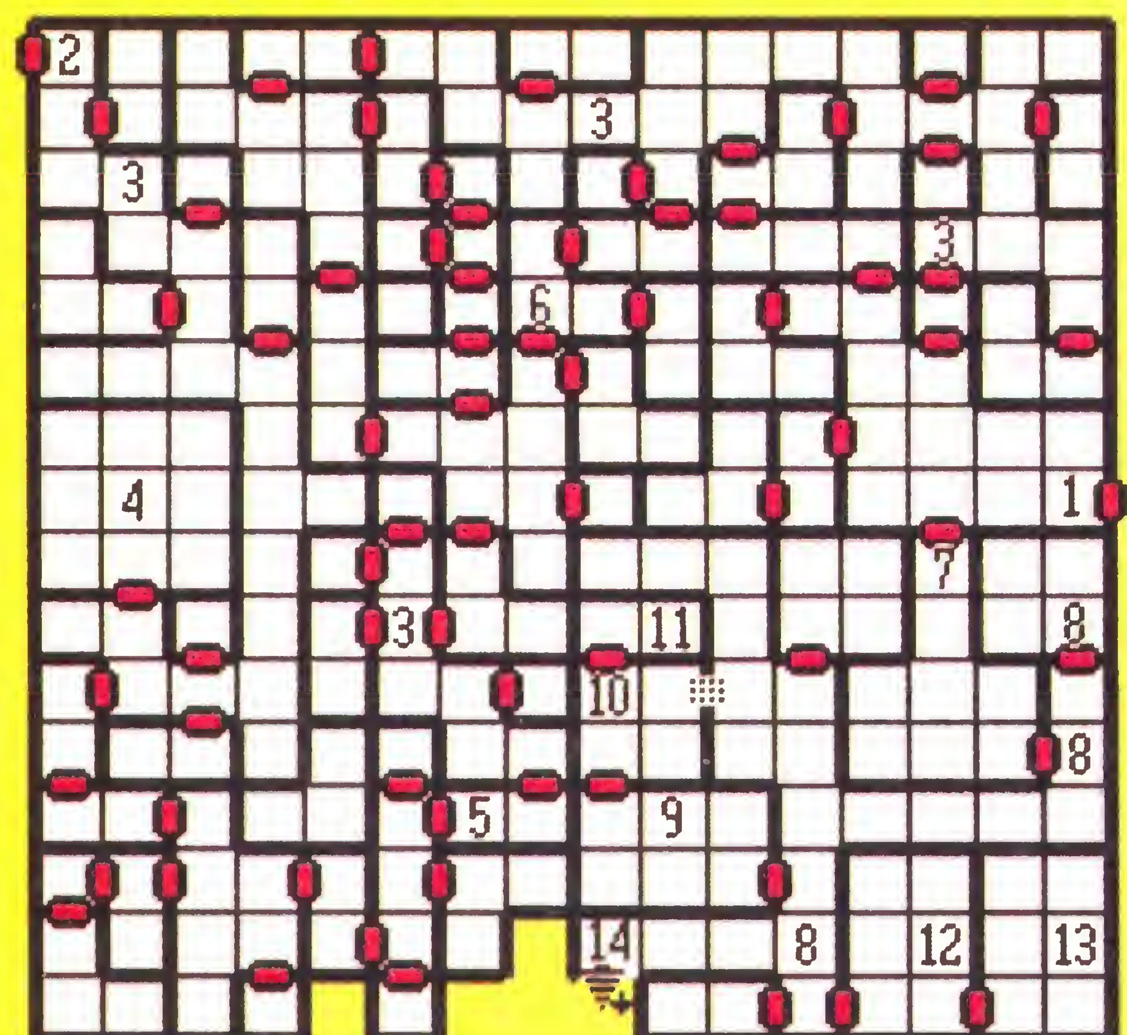


BAZA OGRÓW

Cel: Zbadaj, jaką postawę wobec smokowców przyjmą ogry. Udaremnij spisek na życie Gravnaka.

Wskazówka: Gdy spotkasz patrol ogrów, powitaj ich (Greet).

1 - Tym wejściem dostałeś się do środka.
2 - Stary ogr. Nie zabijaj go. Pokaże Ci znak, który z kolei Ty pokażesz strażnikom, a wówczas ci wpuszczą Cię do głównego obozu. Dowiesz się od niego również, iż kilku ogrów planuje zamach na życie obecnego przywódcy ogrów, Gravnaka. Spiskowcy zgadali się ponoć ze smokowcami i obecnie na terenie obozu ukrywa się ich komando, które ma wesprzeć spisek.
3 - Strażnicy. Gdy pokażesz im znak, wpuszczą Cię do środka.
4 - Główne koszary. Powitaj mieszkańców (Greet).
5 - Śpiący ogr. Gdy się obudzi, powie Ci, że stoi po stronie Moroga. Zabij go, nie potrzebujesz zdrajców.
6 - Czyjaś śpiąca, na wieki, straż osobista.
7 - Zebranie spiskowców. Możesz załatwić ich od razu lub szybko przejść do następnych drzwi (Walk Past). W końcu jednak i tak będziesz musiał ich zabić, więc nie odkładaj na później tego, co nieuniknione.
8 - Kolejne ogry, które powinieneś załatwić.
9 - Tutaj ukrywa się smokowców, którzy przybyli, aby zabić Gravnaka. Bardzo ciężka bitwa. Po raz pierwszy będziesz miał okazję zmierzyć się z aurakiem.
10 - 6 ogrów. Zabij ich, a następnie przeszukaj pokój. Znajdziesz dokumenty świadczące o umowie między smokowcami i Morogiem. Te dokumenty pokaż później na walnym zebraniu ogrów.
11 - Pokój Moroga. Przeszukaj go. Pod łóżkiem znajdziesz 800 steelów.
12 - Kuchnia.
13 - Zebranie ogrów. Gdy pokażesz dokumenty, które znalazłeś w lokacji 10, ogry Gravnaka i Moroga rzucą się na siebie. Z Twoją pomocą powinny wygrać te pierwsze. Potem do pomieszczenia wpadanie komando smokowców, jednak nie powinnieneś mieć z nimi kłopotów. Po bitwie Gravnak zabierze Cię do...
14 - ...pokoju obok. Tam podziękuje Ci i zaproponuje sojusz przeciwko Myrtani. Obieca pomoc ogrów w Kernen - siedzibie Myrtani.

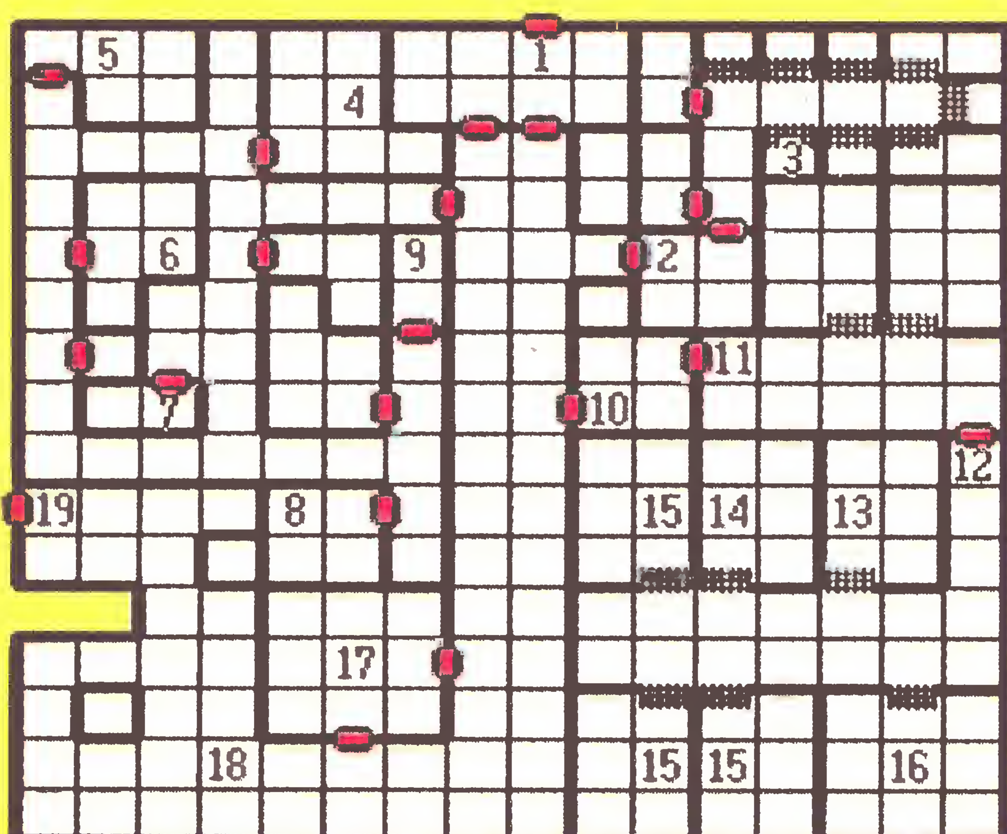


NERAKA

Cel: Najprawdopodobniej dotrzesz tutaj wraz z Mayą w poszukiwaniu Sir Karla, który został porwany przez smokowców. Maya pokaże Ci wschodnie wejście do miasta, skąd będziesz miał bardzo blisko do położonej na południu bazy smokowców. Wchodząc do miasta bez Mayi, będziesz niestety musiał korzystać z zachodniego wejścia, a to oznacza bardzo długą drogę przez zamienione w labirynt miasto.

1 - Wschodnie wejście.
2 - Zachodnie wejście.
3 - Strażnicy.
4 - Kilka szczurów i mobatów.
5 - Zielony smok.
6 - Umierający rycerz. Powie Ci, że Sir Karla możesz znaleźć w południowej części miasta.
7 - Wejście do sekretnej bazy smokowców. Oczywiście, pilnują go straże, tj. smokowcy.
8 - Kolejni strażnicy.
9 - Koszary: 6 wojowników.
10 - Dowódca straży z gwardią przyboczną złożoną ze smokowców (kilku bozaków).
11 - Sypialnia dowódcy. Nic interesującego.
12 - Mobaty (6).
13 - Stonogi (12).
14 - Wejście do podziemi. Wyjdzie, a raczej wyczołga się z niego śmiertelnie ranny Sir Karl. Jego ostatnim życzeniem będzie, abyś uratował trzymanych tam więźniów. Musisz to zrobić teraz, zaraz, gdyż więźniowie lada moment mogą zostać zabici lub przeniesieni gdzie indziej. Maya zabierze ciało Sir Karla i odleci. Jesteś teraz sam.

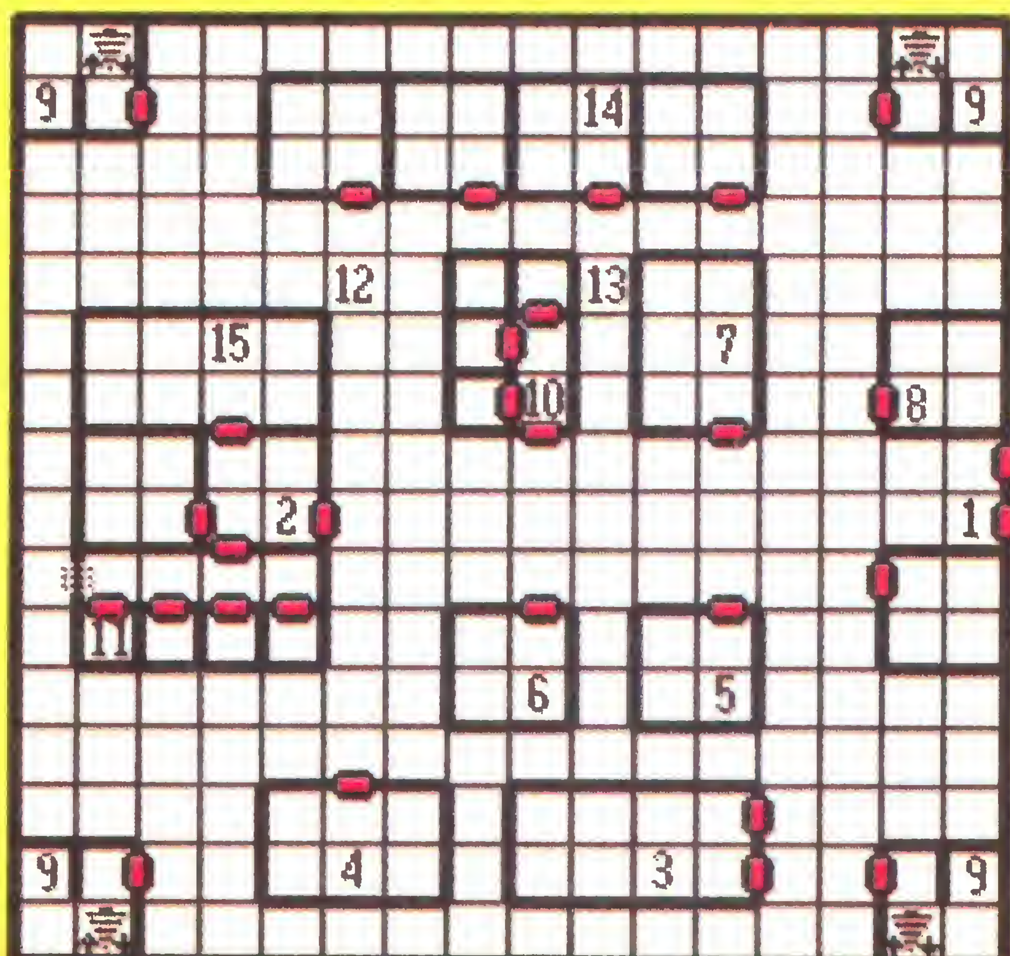




PODZIEMIA NERAKI

Cel: Uwolnij wszystkich więźniów. Znajdź i zabij Prison Lorda. Za uwolnienie przetrzymywanych tutaj ludzi otrzymasz punkty doświadczenia.

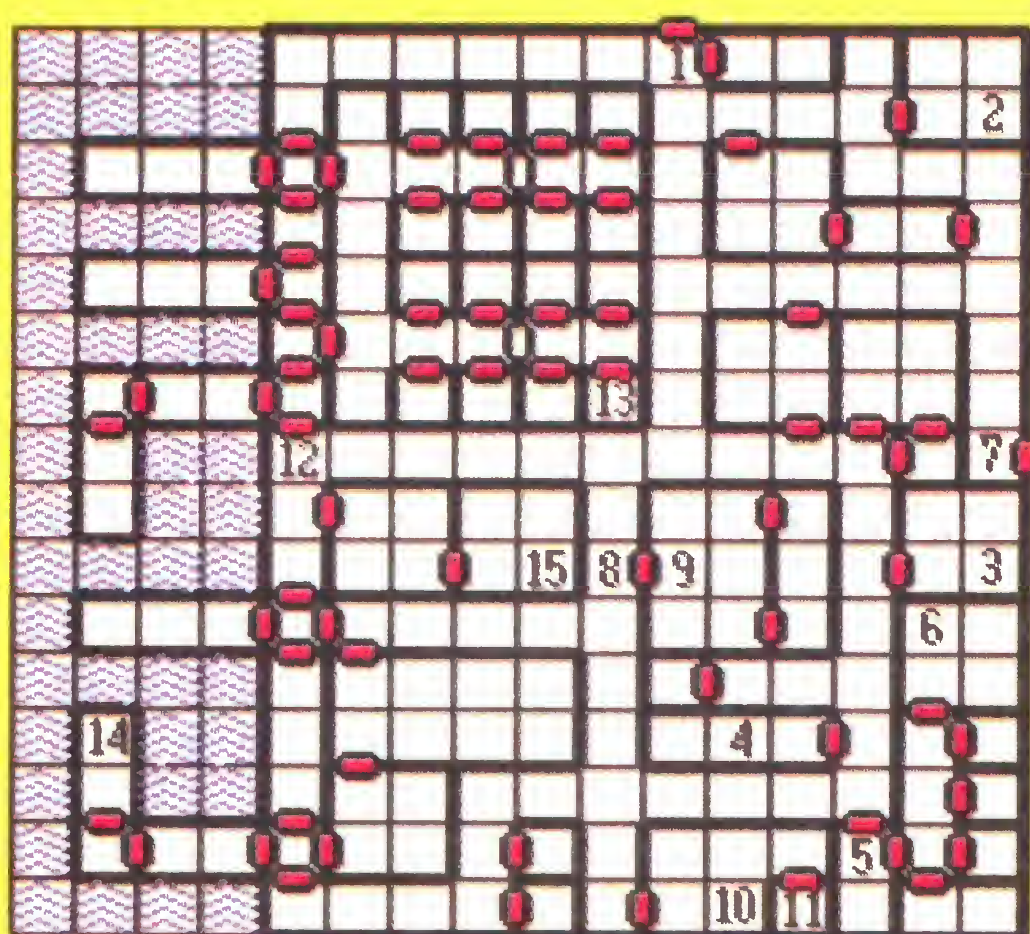
1 - Wejście do podziemi. Zabici smokowcy - pamiątka po Sir Karlu.
2 - Kolejna pamiątka.
3 - W tej celi trzymany był Sir Karl.
4 - Uwolnij więźnia. Pilnujący go wojownicy i mobaty mogą mieć coś przeciwko temu.
5 - Kolejny więzień. Tym razem będziesz musiał bić się z gigantycznymi stonogami.
6 - Szczury.
7 - Następny więzień i znów pilnujący go wojownicy.
8 - Tutaj na podłodze leży skarb. Gdy sięgniesz po niego, spadnie Ci na głowę sufit, a potem z otworów w podłodze wyjdą wielkie stonogi, niemniej opłaca się.
9 - Kilka mobatów.
10 - Smokowce (6).
11 - Tutaj spotkasz półelfa Tanisa. Powie ci o więźniach trzymanych w celach na południu.
12 - Kolejni strażnicy.
13 - Zasadzka: 12 smokowców.
14 - Cela, a w niej strażnicy zaczynający zabijać więźniów. Przeszkodź im w tym.
15 - Więźniowie. Uwolnij ich.
16 - Sala tortur. Uwolnij więźniów.
17 - Kwatera główna Prison Lorda. Ciężka bitwa: 2 magów, 9 wojowników i sam Prison Lord.
18 - Smocze legowisko dla dokładnie 2 zielonych smoków, które natychmiast rzucą się na Ciebie. Gdybyś przypadkiem nie wszedł wcześniej do kwatery Prison Lorda, to spotkasz się tu z nim zaraz po zabiciu smoków.
19 - Wyjście i skarb (smocze jaja).



POŁUDNIOWA STRAŻNICA

Cel: Znajdź zaginionego posłańca. Zbadaj, jak obecnie wygląda sytuacja w strażnicy.

1 - Wejście. Strażnicy pokażą Ci drogę do siedziby dowódcy strażnicy.
2 - Grilliard, dowódca placówki. Poinformuje Cię, że posłaniec jest chory. Zaproponuje, abyś sam rozejrzał się po strażnicy.
3 - Stajnia.
4 - Magazyn.
5 - Sklep z bronią.
6 - Sklep.
7 - Tawerna.
8 - Koszary.
9 - Wieże strażnicy.
10 - Zajazd. Wałęsając się po strażnicy, spotkasz dziwnego, obszarpanego człowieka, który zaproponuje Ci spotkanie w zajeździe. I rzeczywiście. Okaże się, że jest on jednym z prawdziwych strażników, którzy uniknęli śmierci lub niewoli w dniu, kiedy strażnicą zawładnęli smokowcy. Powie Ci, że reszta żołnierzy trzymana jest w więzieniu obok biura dowódcy. Na szczęście, można się do nich dostać przez sekretne drzwi na tyłach budynku.
11 - Uwięzieni żołnierze. Pomogą Ci, ale najpierw musisz uwolnić ich rodziny, które jako zakładnicy są trzymane w jednym z budynków. Dowiesz się również, że obecny komendant to smokowiec, który za sprawą magii upodobnił się do Grilliarda - prawdziwego dowódcy strażnicy.
12 - Posterunki żołnierzy. Nie możesz iść dalej.
13 - Kolejny posterunek. Tutaj możesz spróbować szczęścia, gdyż zasłaniają go okoliczne budynki.
14 - Budynek, w którym trzymani są zakładnicy. W ich oswobodzeniu może Ci trochę przeszkadzać kilku smokowców. Gdy już się z nimi uporasz, idź do uwięzionych żołnierzy. Mając świadomość, że ich rodziny są bezpieczne, wezmą oni udział w walce. Wal do biura komendanta. Ten zamieni się na Twój widok w smokowca i dalej już wiesz, co masz robić.
15 - Tutaj przebywa zielony smok Jedefang wraz ze swoją eskortą składającą się z 7 wojowników i 5 sivaków. Po bitwie dostaniesz trochę magicznych przedmiotów, a komendant (ten prawdziwy) podziękuje Ci za pomoc. To już koniec Twojej misji w tej strażnicy.

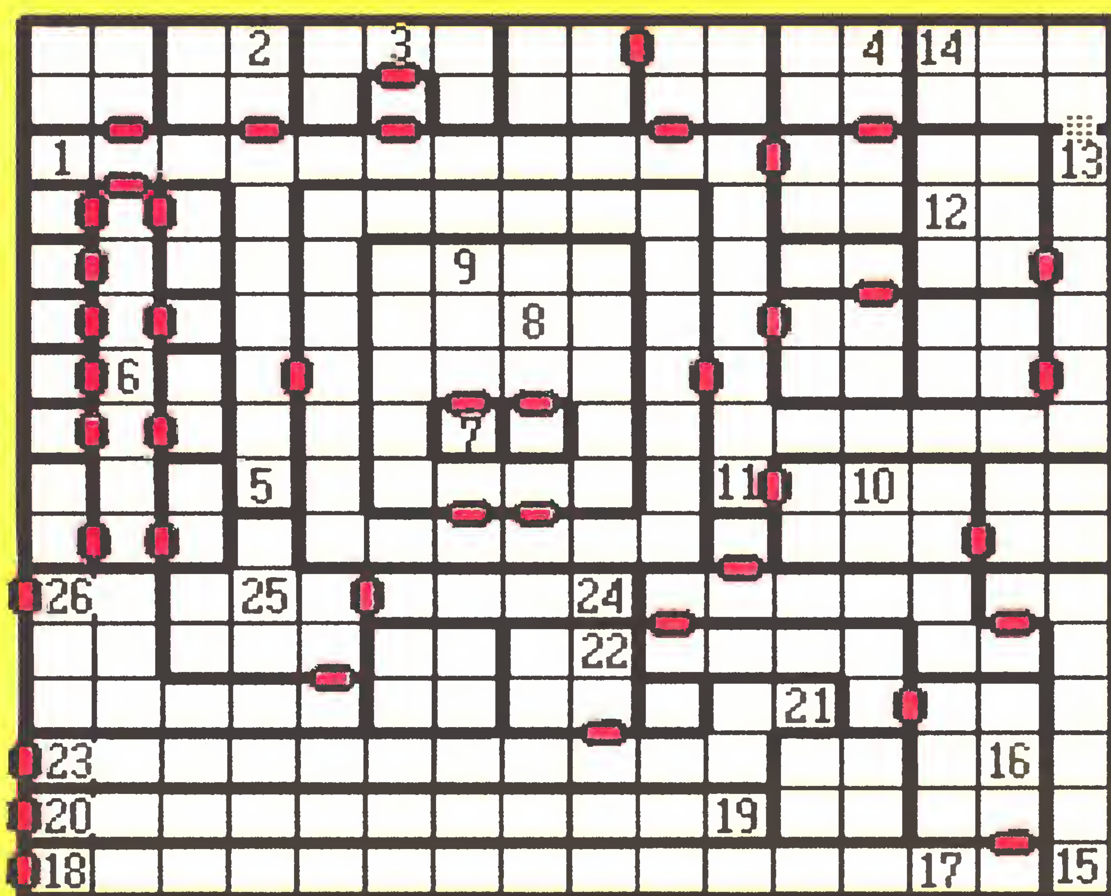


SANCTION

Cel: Zbadaj, co dzieje się w Sanction.
Wskazówki: Chodząc po mieście, na pewno uda Ci się kilka razy złapać na gorącym uczynku złodziei próbujących sprawdzić zawartość Twoich kieszeni. Za każdym razem wyciśnij z nich trochę informacji (interrogate him).

1 - Wejście do miasta.
2 - Hala treningowa. Możesz tu zdać na wyższy poziom doświadczenia.
3 - Sklep z magią. Ceny podobne jak w Jelek, lecz asortyment znacznie uboższy.
4 - Sklep z bronią.
5 - Zajazd. Możesz skorzystać z każdego pokoju z wyjątkiem...
6 - ...tego tutaj. Ulokował się w nim jakby sztab oddziałów Myrtani przebywających w Sanction składający się z maga i jego obstawy. Gdy już pozbędziesz się sztabu, będziesz mógł korzystać także i z tego pokoju.
7 - Wejścia do świątyń Huerzyd i Duerghast. To ostatnie jest pilnowane przez smokowców. Nie idź tędy. Jest lepsza droga.
8 - Z pobliskiej tawerny wytoczy się na Ciebie kilku pijanych minotaurów. Zrób z nimi porządek.
9 - Tawerna. Właściciel zadowolony, że zrobiłeś porządek z minotaurami postawi Ci kolejkę.
10 - Gildia złodziei. Któryś ze złapanych do tej pory złodziei powinien był Ci pokazać już znak, po którym wzajemnie się rozpoznają. Niestety, za każdym razem moje wejście do gildii kończyło się bitwą.
11 - Tu jest skarb.
12 - Chodząc po mieście, usłyszysz po pewnym czasie krzyk kobiety. Tutaj ją zobaczysz. Biegnij jej pomóc. Na Twojej drodze stanie kilka grup minotaurów.
13 - Kobieta znajduje się w tej alkowie. Umówi się z Tobą na spotkanie na południowym pirsie, po czym zniknie.
14 - To tutaj. Kobieta wręczy Ci amulet, który wskaże Ci wejście do biegnących pod miastem tuneli shadowpeople.
15 - Oto i samo wejście. Dojdziesz nim do świątyni Huerzyd.

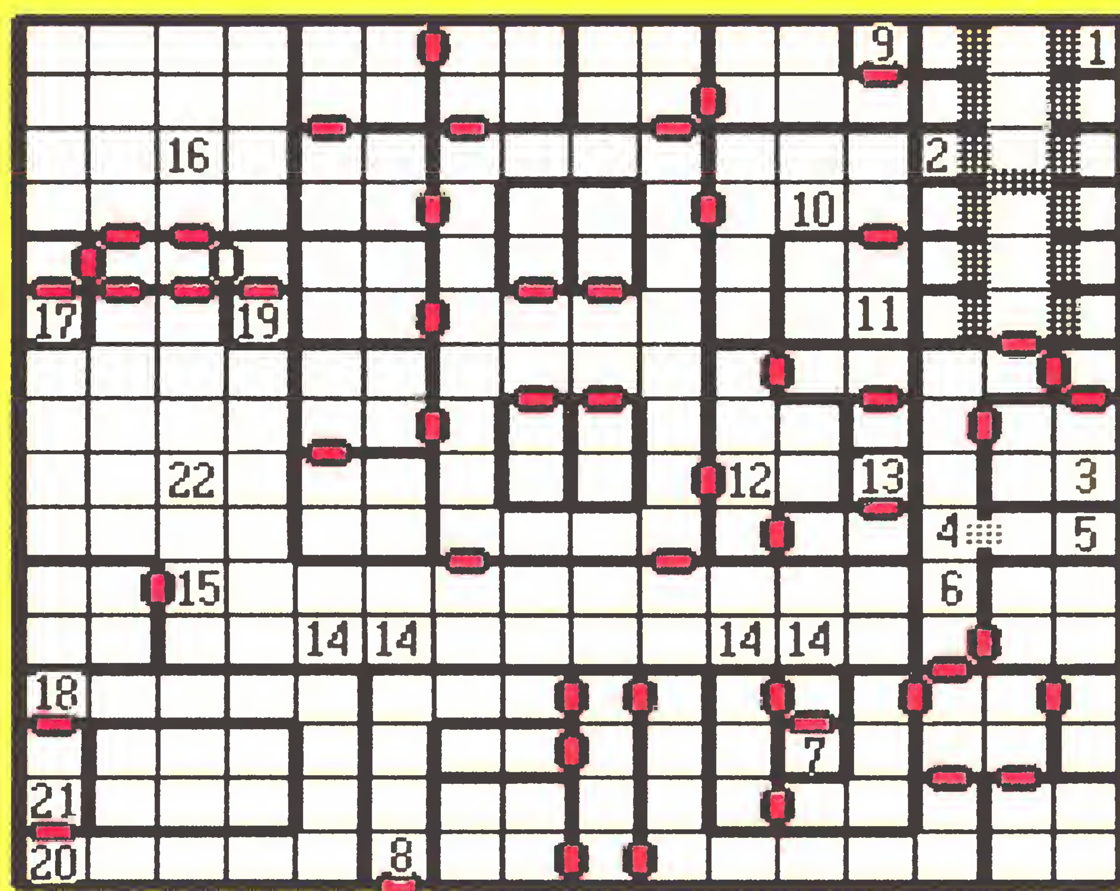




HUERZYD

Cel: Spenetrować.
Wskazówki: Możesz spotkać silne patrole smokowców.

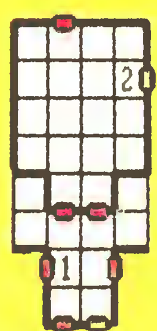
1 - Wejście przez tunele shadowpeople.
2 - Trochę starego jedzenia.
3 - Biblioteka. Przeszukaj ją, a znajdziesz dwa scrolle.
4 - Smokowcy ustawiający pułapki.
5 - Wejście od strony Sanction.
6 - Kwatery zakonników.
7 - W tym pomieszczeniu znajduje się skarb, ale uważaj żeby nie uruchomić pułapki. Pokój wypełni się wówczas trującym gazem. Wprawdzie nie zabije Cię on, ale otrzymasz dużą ilość ran.
8 - Główna sala świątyni. Pod ścianami stoją posągi przedstawiające różne bóstwa.
9 - Poszukaj tutaj i w pobliżu. Powinieneś znaleźć skarb.
10 - Sypialnia głównego kapłana. Przeszukaj ją na wypadek ukrytego skarbu.
11 - Wyjście prowadzące do Sanction.
12 - Kilku smokowców. Gdy ich zabijesz, z ukrycia wyjdą shadowpeople, czyli ludzi cienia. Powiedzą Ci, że masz iść...
13 - ... tutaj. W ścianie są małe drzwi (widoczne tylko wtedy, gdy masz amulet). Skorzystaj z nich.
14/15 - Portal z lokacji 14 do 15.
16 - Następne spotkanie z shadowpeople. Powiedzą Ci, abyś poszedł długim korytarzem na zachód. Uważaj jednak na zamieszkujące go mobaty.
17 - To ten korytarz.
18/19 - Portal z lokacji 18 do 19.
20/21 - Portal z lokacji 20 do 21.
22 - Możesz spróbować tu wypocząć, choć mogą pojawić się mobaty.
23/24 - Portal z lokacji 23 do 24.
25 - W tym pomieszczeniu będziesz miał koszmarną wizję. Ukaże Ci się szkielet. To Sir Lebaum, jeden z Death Knights. Potem znajdziesz skarb.
26 - Tunel prowadzący do Duerghast.



DUERGHAST

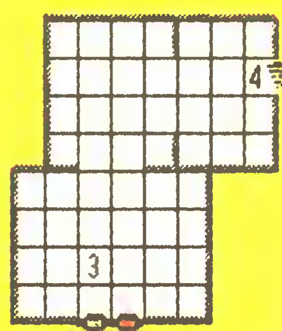
1 - Wejście.
2 - Cela jakiegoś szaleńca.
3 - Sala tortur. Pomóż katowanemu tutaj człowiekowi. Kaci to: kilku kapłanów i wojowników oraz grupa sivaków.
4 - Patrol. Nie daj się zwieść pozorom, że niby uwierzyli w Twój bluff. Zabij ich.
5 - Możesz tu spróbować odpocząć.
6 - Znów shadowpeople. Ostrzegą Cię, że Twoja obecność tutaj nie jest już tajemnicą.
7 - Smocza Lanca! Bierz ją!
8/9 - Portal z lokacji 8 do 9.
10 - Twój stary kumpel Skyla. Dołóż mu i jego obstawie w liczbie 2 kapłanów, kilku magów i 5 wojowników.
11 - Skarb i odpoczynek.
12 - Wojownik niszczący jakieś dokumenty. Gdy Cię spostrzeże, ucieknie południowymi drzwiami...
13 - ... i doprowadzi do swoich kumpli: 10 smokowców.
14 - Wejścia prowadzące do doków.
15 - Zgraj się. Dwa duże niebieskie smoki. Strzelają Lightningami średnio po 50 HP każdy.
16 - Arena. Mnóstwo żywych umarłych. Zauważysz, że z trybuny nad Tobą dochodzi jakiś błysk.
17/18 - Portal z lokacji 17 do 18.
18 - Najpierw odwiedź lokację 21, tę zaś zaraz potem. W tym miejscu dorwiesz posłańca, którego Sir Lebaum wyprawił przed Twoim przybyciem. W jego obronie stanie niebieski smok, który akurat wylądował na środku placu. Gdy go zabijesz, ujrzysz, jak na niebie rozpoczyna się smocza bitwa: smoki czerwone kontra złote. Potem załadujesz się na grzbiet jednego ze zwycięskich złotych smoków i polecisz do latającej cytadeli. Po drodze możesz wypocząć.
19/20 - Portal z lokacji 19 do 20.
21 - Sir Lebaum we własnej osobie. Twardziel jakich mało. Emanuje od niego taka groza, że Ci, którzy stoją przy nim dłużej niż jedną rundę, zaczynają w panice uciekać. Ponadto co jakiś czas puszcza zdrowego Fireballa. Gdy go zabijesz otrzymasz niezły skarb.

CYTADELA PRZED ZDERZENIEM

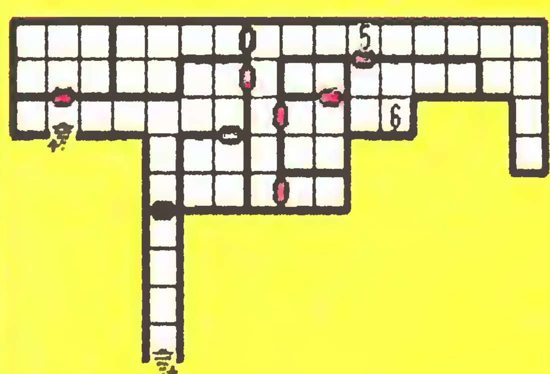


CYTADELA PO ZDERZENIU

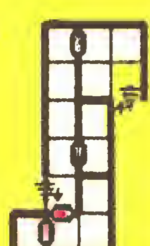
DZIEDZINIEC



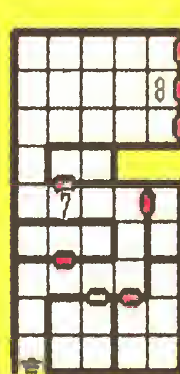
POZIOM-1



POZIOM-2



POZIOM-3



CYTADELA

Wskazówki: Cała cytadela wypełniona jest smokowcami, dlatego nie schodź raczej z głównej drogi, która prowadzi do położonej tuż przed Tobą wieży. Wprawdzie tam również spotkasz straże, ale to właśnie na szczycie tej wieży znajduje się centrum sterowania lotem cytadeli. Taselhof, kender, który się do Ciebie przyłączył, wie, jak obsłużyć mechanizm kontrolny. Niestety, doprowadzi on do zderzenia z inną cytadelą, w rezultacie czego będziesz musiał w końcu szybko opuścić ten wygodny środek transportu.

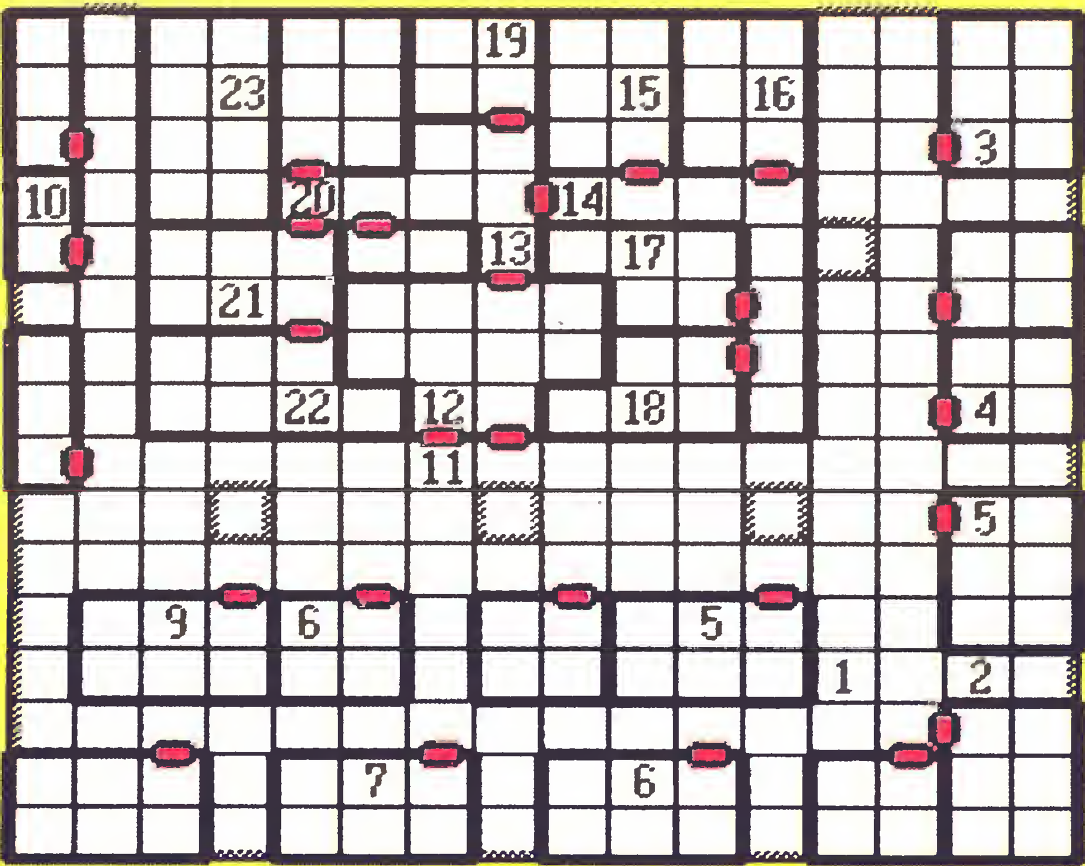
1 - Tutaj postawi Cię na ziemi złoty smok, którym zabrałeś się w powietrze.
2 - Schody na górę. Teraz czeka Cię równo 7 pięter wspinaczki. Po drodze spotkasz straże, ale na najwyższym piętrze będziesz mógł odpocząć. Potem wieżę zaatakują 2 średnie, czerwone smoki z obstawą złożoną z 4 smokowców. Następnie czeka Cię kolizja z inną cytadelą, w rezultacie czego znajdziesz się na zrujnowanym dziedzińcu tej drugiej dokładnie...
3 - ... tutaj.
4 - Schody w dół.

Poziom 1
5 - Straże pilnujące pokoju: 4 sivaków i wojowników.
6 - Skarb.

Poziom 2
7 - Grupa kłócących się między sobą ludzi. Zabij ich i przebierz się w ich ubrania.
8 - Załaduj się na grzbiet czerwonego smoka, który przybył, by ewakuować część załogi cytadeli. Nie rozpozna w Tobie wroga, ponieważ jesteś w przebraniu. Smok zawiezie Cię do Kernen, siedziby Myrtani.

OPISY

KERNEN



Cel: Zabij Myrtani.

Wskazówki: Gdy spotkasz patrol złożony z ogrów, powitaj ich (Greet). To obiecana przez Gravnaka pomoc.

1 - Gdzieś tutaj wylądujesz.
2 - Pogadaj z ludźmi, których tu spotkasz. Dadzą Ci mapę z zaznaczoną na niej lokacją 3.
3 - Zebranie ludzi spiskujących przeciwko Myrtani (Myrtani jest aurakiem). Zachęć ich do buntu (Encourage).
4 - Przeszukaj pomieszczenie. Znalezioną koronę daj smokowi w lokacji 9.
5 - Ogry. Mówią, że Ci pomogą. Odpocznij.
6 - Koszary smokowców. Możesz przez przypadek spowodować pożar. Odciągniesz tym samym część strażników spod głównej bramy.
7 - Tutaj możesz się przeszkolić.
9 - Stary, czerwony smok. Daj mu koronę. Smok jest trochę stuknięty. Z radości (chyba) narobi strasznego zamieszania przy głównej bramie.
10 - Sam Gravnak. Gdy Ty zaatakujesz główną bramę, ogry będą Cię wspierać od flanki.
11 - Główna brama. Po rozprawieniu się ze smokowcami będziesz mógł przed nią odpocząć.
12 - Osobista straż Myrtani: 4 sivaków i 1 aurak.
13 - Kolejne straże. Skład nie zmieniony.
14 - I jeszcze jedne straże.
15 - Biblioteka. Otwórz zamek jednej z książek. Znajduje się w niej przepis na maść chroniącą przed Strażnikiem.
16 - Laboratorium. Tutaj możesz wykonać tę maść.
17 - Sypialnia. Przeszukaj ją, a znajdziesz klucz.
18 - Straszny bałagan. Ktoś tu widać czegoś szukał.
19 - Skarb. Twoje ogry rzucą się rabować i zapomną o Tobie.
20 - Strażnik. Maść Cię ochroni, ale ogry padną.
21 - Kilku ludzi. Pestka.
22 - Treser smoków i jego pupilki: 5 czerwonych, średnich smoków. Przejście do...
23 - ... komnaty Myrtani, gdzie on sam Cię powita na czele swojej gwardii. Wbrew pozorom bitwa wcale nie jest trudna, jednak zostaw sobie w zapasie trochę czarów ofensywnych oraz Resist Fire, gdyż zaraz po bitwie będziesz musiał biec do komnaty obok, gdzie czekają na Ciebie 3 duże, czerwone smoki. Ich zabicie kończy grę.



O **Global Effect** pisaliśmy już w ŚGK, choć było to ponad 2 lata temu. Od tego czasu gra nic nie straciła na uroku, a nawet przeciwnie - sporo zyskała, biorąc pod uwagę modę na ekologię, jaka ostatnio zapanowała na świecie. Zważywszy, że wówczas była to jedynie ogólna recenzja, a gra z pewnością zasługuje na coś więcej, postanowiłem wrócić do tematu i przedstawić całą rzecz dokładniej.

Z grubsza biorąc, **Global Effect** można nazwać skrzyżowaniem ***SimCity*** i ***Civilization***, choć osobiście wolę pogląd, że wszystkie te tytuły są równorzędne. Powodem do takiego stwierdzenia jest fakt, że w chwili, kiedy **Global Effect** pojawił się na rynku, przewyższał jakością wykonania (grafika i dźwięk) inne tego typu produkcje, w tym także ***Sim City*** i ***Civilization***. Oczywiście, należy tu jednocześnie zaznaczyć, że fabuła tej gry jest jednak uboższa od wspomnianych tytułów, ale tylko odrobinę.

W grze wcielasz się w rolę pana i władcy, któremu podlega cała planeta. Musisz zagospodarować ten świat i zaludnić go, a jednocześnie zadbać o utrzymanie równowagi ekologicznej. To Twój cel w ujęciu ogólnym.

Na początku musisz wybrać rodzaj gry, to znaczy czy będziesz grał w układzie: jeden gracz, gracz kontra gracz (tylko przez kabel) lub gracz kontra komputer.

Gra oferuje trzy działy tematyczne:

STWORZENIE ŚWIATA - dział ten umożliwia grę w trzech opcjach: jeden gracz, dwóch graczy (tylko przez kabel) i gracz kontra komputer. Do swojej dyspozycji otrzymujesz świat o określonych cechach, który musisz skolonizować. Czas jest zawsze nieokreślony czyli - grasz do skutku. Do wyboru masz scenariusze:

1. *Świat niestabilny* - to młody, wciąż jeszcze kształtujący się świat. Ruchy tektoniczne skorupy planety powodują w rezultacie nieustanne trzęsienia ziemi i wybuchy wulkanów. Uważaj na nie.
2. *Świat zamrożony* - znajdujesz się w epoce lodowcowej. Aby przeżyć, musisz powstrzymać spadek temperatur.
3. *Świat wyspiarski* - choć warunki są tu w miarę stabilne, archipelagi bardzo utrudniają zarządzanie wielkimi metropoliami (dotyczy zwłaszcza rozdziału energii elektrycznej).
4. *Świat nieurodzajny* - brak ziemi pod uprawę jest tutaj głównym powodem Twoich zmartwień. Walczyć będziesz z wysokimi temperaturami i rosnącymi pustyniami.
5. *Świat z superkontynentem* - większą część powierzchni tej planety zajmuje jeden, ogromny kontynent. Stwarza to dogodne warunki do budowy wielkich metropolii, choć jednocześnie poważny problemem stanowi dostęp do wody.
6. *Świat leśny* - ogromne połacie lądów są tutaj pokryte lasami (dżungla, tundra itp.). Aby zasiedlić tę planetę, musisz przede wszystkim zająć się wyrębem drzew. Ale uważaj, może to spowodować nagłe zmiany w klimacie planety.
7. *Świat bogaty w minerały* - dokładniej bogactwo to dotyczy przede wszystkich złóż uranu. Daje to doskonałą okazję do stworzenia świata zupełnie wolnego od zanieczyszczeń. Pamiętaj jednak, że energia jądrowa, poza pokojowym, ma także drugie oblicze.
8. *Świat bogaty w paliwa* - dokładniej bogactwo to dotyczy węgla i ropy naftowej. W sumie, dość łatwo tutaj przetrwać, choć pewnym utrapieniem jest duża aktywność sejsmiczna planety.

GLOBAL EFFECT
SUPLEMENT

Producent: Electronic Arts



Alternatywą do gotowych scenariuszy jest opcja "*Green Field*". Możesz tu osobiście stworzyć świat, nadając mu określone cechy, tj. zdecydować o ilości występujących złóż, poziomie aktywności sejsmicznej, wysokości średnich temperatur i stopniu zalesienia.

RATOWANIE ŚWIATA - tutaj zabawa wygląda już nieco poważniej i dział ten polecam nieco bardziej zaawansowanym. Gra stawia przed Tobą określone cele, które musisz osiągnąć w określonym czasie. Masz do wyboru cztery scenariusze:

1. *Katastrofa nuklearna* - wojna atomowa bądź awaria sieci reaktorów spowodowały spustoszenie tego świata. Niebo pokryły grube warstwy pyłów radioaktywnych. Lasy wymierają, a w ich miejscu pojawia się pustynia. Przede wszystkim musisz zapobiec nastaniu zimy ponuklearnej. Cel: 500 osiedli. Czas: 60 lat.
2. *Klęska ekologiczna* - świat ten został zniszczony przez nierozsądną gospodarkę. Charakteryzuje się brakiem surowców, wysokim skażeniem CO_2 i rosnącą dziurą ozonową. Musisz zmienić cały system zarządzania i zacząć wykorzystywać naturalne źródła energii. Cel: 500 osiedli. Czas: 50 lat.
3. *Efekt cieplarniany* - nieustannie rozwijający się przemysł spowodował tak wysokie skażenie CO_2, że nastąpiło sprzężenie zwrotne w postaci efektu cieplarnianego. Poza rosnącymi wciąż temperaturami, oznacza to przegrzewanie się czap lodowych i co za tym idzie, podnoszenie się poziomu wód. Musisz temu zapobiec. Cel: 500 osiedli. Czas: 50 lat.
4. *Brak zasobów* - lata rabunkowej gospodarki zasobami wyjałowiły ten świat i niemal pozbawiły go surowców naturalnych. Aby przeżyć, musisz bardzo ostrożnie i oszczędnie zarządzać gospodarką. Cel: 500 osiedli. Czas: 50 lat.

RZĄDZENIE ŚWIATEM - ten dział przeznaczony jest dla najwytrwalszych. Zawiera tylko dwa, za to bardzo agresywne scenariusze, w których mierzysz się z komputerem:

1. *Wojna gospodarcza* - Twój przeciwnik pragnie za wszelką cenę zdobyć nad Tobą przewagę gospodarczą. Aby to osiągnąć, gotów jest na wszystko, nie zważając na koszty środowiskowe. Musisz przegonić go w tym wyścigu, a także naprawić zniszczenia, jakie spowodował.
2. *Wyścig zbrojeń* - między Tobą a Twoim przeciwnikiem trwa "zimna wojna". Obydwaj trzymacie się w szachu, ale do czasu. Twój konkurent jest bardziej porywczy, niż Ty, i przy nadarzającej się okazji z pewnością zaatakuje Cię. Będziesz musiał odpierać jego ataki, by potem przejść do kontrofensywy, a jednocześnie rozbudowywać miasta i utrzymywać równowagę ekologiczną (lepiej trzymaj się z dala od broni atomowej!).

Po wybraniu scenariusza przechodzisz do rozgrywania partii. Najważniejszym elementem na ekranie gry jest jego prawy brzeg. To właśnie tutaj mieści się panel sterowania grą. Jego obsługa jest absolutnie prosta. Wystarczy wybrać odpowiednie urządzenie w środkowym oknie panelu, najechać kursorem na mapę terenu i wcisnąć LPM - koniec, urządzenie stoi. Poza tym można zasięgnąć stosownych informacji, wywołać menu wojenne, zgrać się na dysk lub spauzować grę (część górna). Można też przesunąć mapkę w dowolnym kierunku (część dolna). Warto przy okazji wspomnieć, że pośrodku kursorów znajduje się pozycja "home", która przeniesie Cię do punktu H (wyjściowego), natomiast z ich prawej strony umieszczono klawisze, którymi możesz oznaczyć nowe lokacje (gwiazdka - oznacz pozycję; strzałka - ruch do pozycji; krzyżyk - wykrywacz pozycji). Rzeczy, na które warto uważać, to przede wszystkim słupek po lewej stronie ekranu. Górny wskaźnik (+ 6 punktów pod nim) określa zasoby Twojej mocy potrzebnej do rozbudowy Twoich miast. Dolny wskaźnik ukazuje równowagę ekologiczną (pasek żółty) i globalną temperaturę (pasek niebieski). Poza tym w górnej części ekranu umieszczona jest belka informacyjna, w której podawane są bieżące komunikaty i kolejne lata.

oczyszczalnia wody

Farma

oczyszczalnia ścieków

las iglasty

las liściasty

granica miejska

park

OSIEDLE

utylizacja odpadów

elektrownia wiatrowa

elektrownia słoneczna

elektrownia węglowa

elektrownia na ropę naftową

elektrownia jądrowa

zbiornik wody

magazyn węgla

kopalnia węgla

magazyn ropy

rafineria

szyb naftowy

magazyn uranu

kopalnia uranu

przerób odpadów radioaktywnych

INFORMACJE



WOJNA





Legenda

rury

kable

koniecznie

dodatkowe

inne ikony



łąki

wyręb

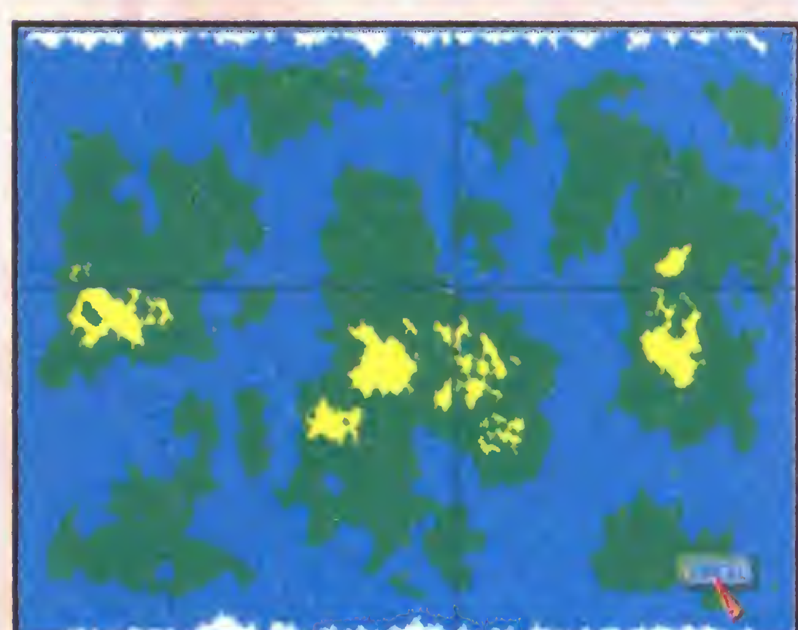
info



Teraz o samej grze. Przede wszystkim musisz postawić osiedla. Nie przesadzaj z nimi, na początek wystarczy kilka sztuk. Następnie wyznacz teren pod farmę. Taka farma powinna starczyć dla średniej wielkości miasta (jakieś 50-100 osiedli). Kolejnym krokiem jest zbudowanie elektrowni. Osobiście stawiam najpierw wiatrową lub słoneczną, ale Ty możesz od razu iść na całość i zająć się czymś poważniejszym. Oczywiście, każdy rodzaj elektrowni daje inną moc. Wiatrowa jest w stanie zasilić ok. 20 osiedli, słoneczna - ok. 25, węglowa - ok. 100, na ropę - ok. 150, jądrowa - ok. 200. Dopiero z chwilą zbudowania elektrownii i poprowadzeniu linii wysokiego napięcia do osiedli Twoje miasto zaczyna żyć. Przy okazji, jeśli elektrownia bezpośrednio sąsiaduje z osiedlem lub zwartym układem osiedli, prowadzenie kabli jest zbyteczne.







Od tego miejsca drogi się rozchodzą. Możliwości jest tak wiele, że trudno byłoby je wszystkie wymienić. Z grubsza rzecz biorąc, możesz rozbudowywać powstałe miasto do skali metropolii lub założyć inne, równie małe. Pamiętaj jednak, że miasta "lubią się rozrastać". Aby temu zapobiec, musisz wyznaczyć granice terenów miejskich. Możesz to uczynić, burząc "nadprogramowe" osiedla (najtańsze), sadząc drzewa iglaste lub liściaste, ustawiając słupki graniczne lub budując park narodowy (najdroższe). Nie zapominaj także , że im większe miasto, tym większe są jego potrzeby. Zadbaj o dostawę wody pitnej, utylizację odpadów i oczyszczanie ścieków. Przez cały czas pilnie obserwuj wskaźniki, o których już mówiłem (te po lewej stronie ekranu). Korzystaj także z opcji ukrytych pod ikoną "info" (globus z literką "i"). Znajdziesz tu przegląd wszystkich ważniejszych czynników, jak poziom CO_2, stan warstwy ozonowej, skala temperatur, zanieczyszczenie powietrza i skażenie radioaktywne. W tym samym oknie wywołasz jeszcze tabelę możliwości inwestycyjnych, badania geologiczne, bilans środowiska, a u dołu: tabelę danych ekonomicznych ("invest" dotyczy inwestycji w technologię - warto, choć drogo), mapę świata i tabelę danych środowiskowych. Zwłaszcza badania ekologiczne są tu dość istotne. Pokazują one w procentach możliwość występowania na danym terenie trzech podstawowych surowców energetycznych. Bez tych informacji stawianie kopalni jest szukaniem igły w stogu siana.

Poza działalnością gospodarczą, gra oferuje Ci także możliwość prowadzenia wojny. Aby przejść do panelu militarnego, musisz wybrać ikonę globusa i grzybem atomowym. To właśnie tu możesz budować obiekty wojskowe i dowodzić swoimi jednostkami. Zaczynając z lewego górnego rogu, ikony tu umieszczone oznaczają budowę lotniska, budowę portu, budowę stanowisk radarowych, budowę kwatery głównej, dalej przeniesienie do kwatery głównej, wyjście z panelu, i wreszcie wejście do mapy stanu wojennego, budowę wyrzutni rakiet oraz budowę wyrzutni antyrakiet. Kwaterę główną można postawić tylko w pobliżu punktu H ("home"). Inne obiekty militarne także nie mogą być od niego zbytnio oddalone. Odległość ta, na szczęście, wyraża się w 30 polach. Po zbudowaniu lotniska, portu lub wyrzutni rakiet, wchodzisz do nich przez przytrzymanie PPM i wciśnięcie LPM, a następnie wybranie "new". Teraz przyciskiem recall określasz ich cel (wcześniej ustala się go kliknięciem LPM na mapie stanu wojennego). Tutaj uwaga: rakietami i bombami nuklearnymi będziesz dysponował dopiero w chwili, kiedy obok elektrowni jądrowej zacznie działać ośrodek przerobu odpadów promieniotwórczych. Wracając do tematu, pozostałe obiekty, tj. kwatera, radary i wyrzutnie antyrakiet działają samoczynnie.

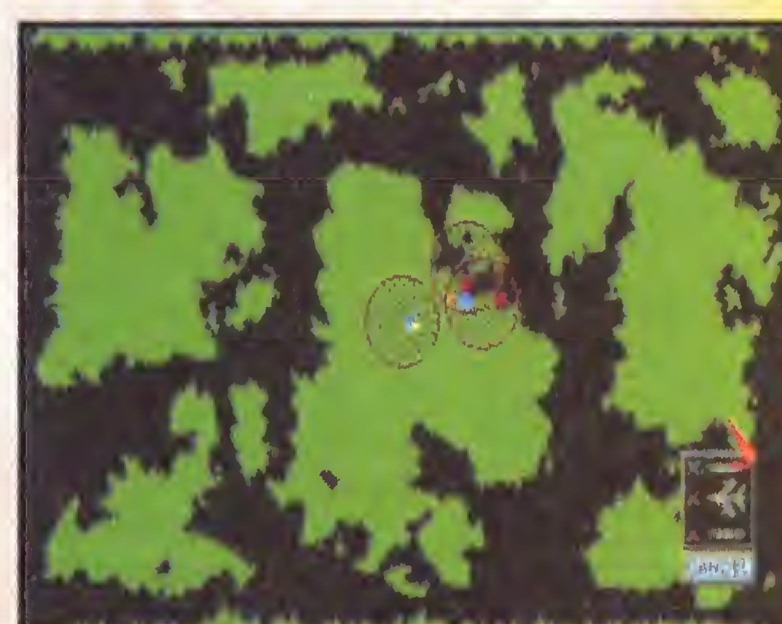




Na zakończenie podaję kilka porad, które mogą uratować Twój świat od zguby. Przede wszystkim dbaj o roślinność. Jej odpowiedni poziom może zrównoważyć ekologię. Pamiętaj przy tym, aby lasy liściaste sadzić w klimacie zwrotnikowym, zaś iglaste - w podbiegunowym. Unikaj używania broni jądrowej, a jeśli już, to tylko w ograniczonej skali. Efekty skażenia promieniotwórczego możesz załagodzić sadzeniem właśnie lasów (choć to nie zawsze się udaje). Również lasami otaczaj pustynie, aby uniemożliwić im rozprzestrzenianie się. Jeśli jesteś w stanie wojny, lepiej najpierw postaw na obronę i zbuduj sieć wyrzutni antyrakiet. W przypadku bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem zawsze wygrywa najpierw okręt, potem samolot, a na końcu rakieta. To wszystko - do dzieła!







Boss





ECTS '95 - Jesień

Halo, halo, tu Wasz wierny sprawozdawca. Oto kolejna relacja z jesiennych, londyńskich targów ECTS, które odbyły się w dniach 10-12 września. Jak już to wielokrotnie zapowiadałem, era intraktywna nadeszła w końcu do Europy z siłą pustoszącego huraganu. Wszyscy, dosłownie wszyscy wystawcy prezentowali bądź nowe urządzenia pozwalające na zabawę, bądź multimedialny software i na palcach jednej ręki można policzyć tych, którzy prezentowali programy istniejące także w wersjach dyskietkowych. Poza tym mieliśmy do czynienia z kilkoma innymi zaskakującymi wydarzeniami, jak na przykład debiut Microsoftu w roli producenta gier (Fury) czy pojawienie się na rynku prawdziwych gigantów przemysłu rozrywkowego, wchodzących nań z ogromną liczbą propozycji. Mam tu na myśli przede wszystkim takich speców od zabawy, jak BMG, Warner czy Pearson.

Ponieważ ilość materiałów, które udało nam się zdobyć na targach, jest tym razem tak duża i jednocześnie intresująca, że trudno byłoby zamieścić je w jednym numerze, postanowiliśmy sukcesywnie zamieszczać zdobyte nowinki w kilku kolejnych numerach w dziale ZAPOWIEDZI. Dzisiaj natomiast garść informacji o najciekawszych pozycjach.

Gremlin Interactive

Wśród szerokiej gamy tegorocznych propozycji na czoło wysuwały się przede wszystkim programy z nowej serii zatytułowanej ActuaSports. Najciekawsze z nich to **ActuaSoccer** i **ActuaGolf**. Ten drugi jest na razie dostępny tylko na Sony Play Station, ale wkrótce ma pojawić się w wersji pecetowej. Obydwa programy zasługują na uwagę ze względu na zastosowanie Interactive Motion Technology, która pozwala na wręcz nieprawdopodobny realizm animacji. Szczególnie piłka nożna w takiej oprawie wygląda dosłownie tak, jak w środowy wieczór w telewizji. Innymi, ścinającymi z nóg propozycjami są **Fatal Racing** i **Normality**. Pierwsza z nich to wyścigi samochodowe o zasadzie działania bardzo podobnej do ***Slipstream 5000***. Oczywiście, nie trzeba dodawać, że gra jest jeszcze lepiej dopracowana graficznie. **Normality** to kompletnie odjazdowa animowana przygodówka z poczyciem humoru mniej więcej na poziomie Beavis & Butthead.


Fatal Racing | Fatal Racing | Actua Soccer | Actua Soccer

Atari Corporation

Sympatycy i posiadacze 64-bitowej konsoli Atari Jaguar na pewno ucieszą się na wieść, że pojawiło się na targach sporo oprogramowania dla ich ulubionej maszyny. Oczywiście, nie wykraczają one poza zakres typowych konsolowych propozycji czyli wyścigów motocyklowych (**Super Burnout**), samochodowych (**Power Drill**), bijatyk (znany już wcześniej **Primal Rage** i **Ultra Vortek**) i platformówek (**RayMan** i **FlipOut**). Warto zauważyć spore zainteresowanie tymi produkcjami, spowodowane chyba po prostu ich dużą szybkością działania, jednak osobiście mam wrażenie, że szerokie możliwości tego sprzętu nadal jeszcze nie są w pełni wykorzystane.


Super Burnout | Ultra Vortek | SatoCity | SatoCity


Double Trouble | Double Trouble | Werewolf vs. Comanche 2.0 | Werewolf vs. Comanche 2.0

Nova Logic

Wszyscy, którzy przyzwyczaili się już do tego, że Nova Logic serwuje same hity, byli odrobinę zawiedzeni. Firma nie przedstawiła nic zupełnie nowego, koncentrując się tylko na dalszej promocji zestawu **Werewolf vs Comanche** w nowej wersji 2.0 i właśnie opracowanej wersji **Commanche'a** na Macintosha. Co do **Werewolf vs Commanche 2.0**, to oczywiście ukazała się ona tylko na PC CD-ROM (2 kompakty) i zawiera 100 nowych misji, możliwość jednoczesnej gry dla aż 8 graczy połączonych przez sieć, modem lub bezpośrednio. Co ciekawe, można na przykład ustalić, że 4 graczy jest po jednej stronie, a 4 po drugiej i wspólnie walczyć przeciwko sobie w ramach jednego scenariusza. Myślę, że fanom *Commanche'a*, do których ja również się zaliczam, wystarczy to w zupełności, żeby zapolować gdzieś na tę grę.

Merit Studios

Spośród szerokiej gamy programów zaprezentowanych przez Merit najciekawszym są z pewnością gry dostosowane poziomem rozwiązań do najnowszych możliwości sprzętowych. Do tej grupy zalicza się przede wszystkim **SatoCity**, cyberthriller opracowany podobnie jak ***Vortex***. Rzecz dzieje się w mieście SatoCity opanowanym przez wszechwładną korporację Sato Corp. Miasto, pobudowane gdzieś na terenie Chin, ma za zadanie utrzymywać w jednym miejscu miliony napływających z Europy gastarbaiterów. Lysette Rorke, jedna z milionów niedawno przybyłych do miasta, zginęła właśnie w tajemniczych okolicznościach. Skinner, były gliniarz i były kochanek Lysette przyjechał właśnie do miasta, pałając rządzą zemsty...

Niestety, inne nowości Merit nie przedstawiają się już tak okazale. Po pierwsze, nie mają tak interesującej akcji, a po drugie, takie rozwiązania mogły przyciągnąć klientów dobre dwa lata temu, ale nie teraz. Może jeszcze tylko **Double Trouble**, stara animowanka w nowej wersji, niezbyt zresztą mądrej, może liczyć na jakie takie powodzenie.

Sierra

Hmm...Gdybym chciał chociaż wymienić nazwy wszystkich nowych propozycji firmy Sierra na sezon 95/96 to prawdopodobnie zajęłyby one połowę tego arty-



ECTS '95 - Jesień

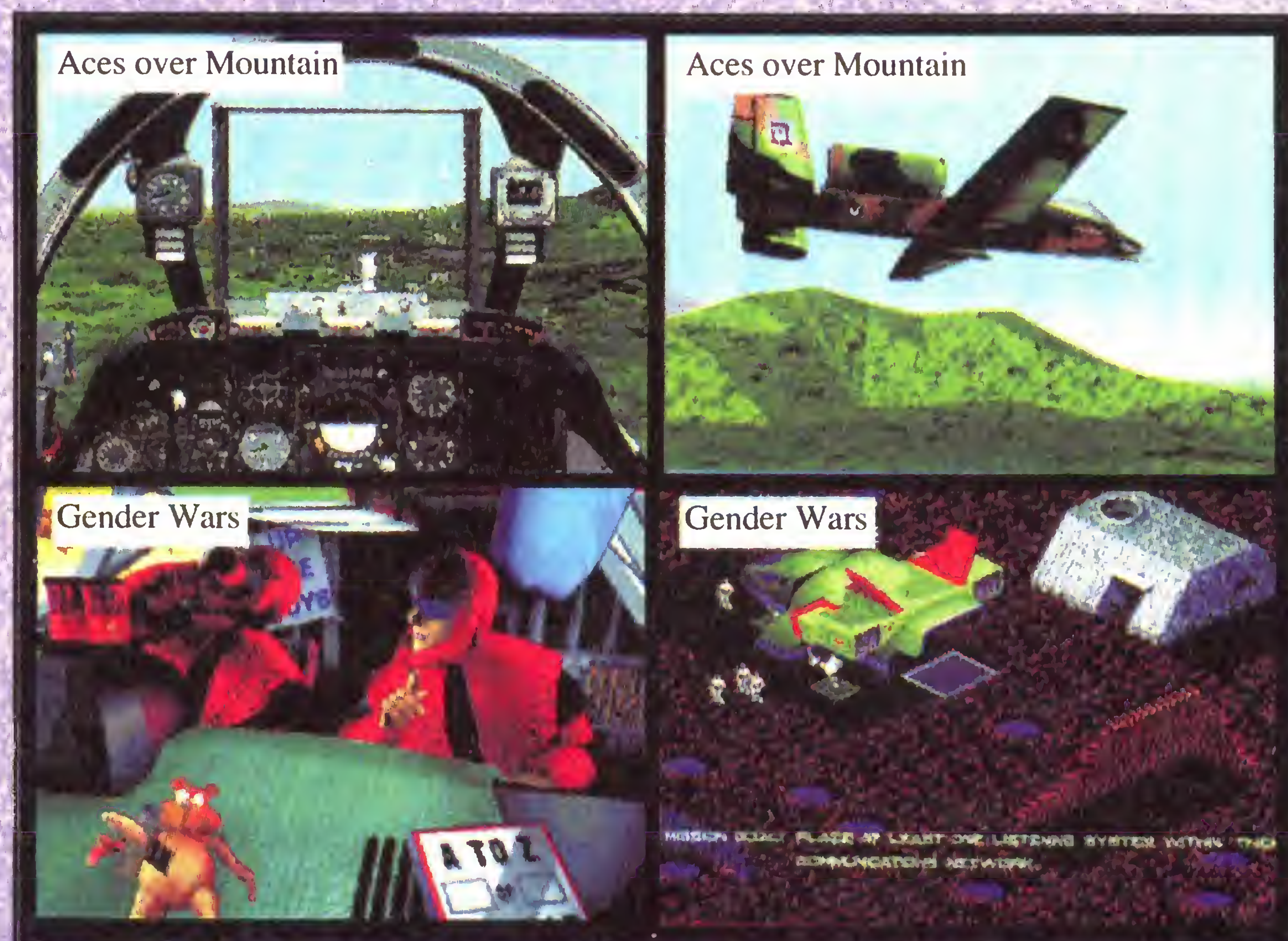

3D Pinball
3D Pinball
Caesar II
Caesar II

kułu. Rzeczywiście, pokazane przez producentów gry robią kolosalne wrażenie, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że każdy, dosłownie każdy znajdzie wśród tych propozycji coś dla siebie.

Mamy tu kilka gier należących do najmodniejszej obecnie kategorii programów - filmów (**Phantasmagoria, Lost in Town**), przygodówki animowane (**Kings Quest 7, Space Quest 6, The Last Dynasty**), symulatory, strategie i gry sportowe. O tych trzech ostatnich typach warto napisać parę słów więcej, bo naprawdę są tu rzeczy wręcz niespotykane.

Jeśli chodzi o gry sportowe, to po raz pierwszy w życiu zetknąłem się z grą, która jest poświęcona ni mniej, ni więcej tylko wędkarstwu. Tak, tak, to nie pomyłka - **Bass Fishing** to po prostu wędkarstwo muchowe. W kategorii symulatorów zdecydowanie wysuwa się na czoło **Aces over Mountains** czyli symulator A 10 Thunderbolt **II**. Wielbiciele militariów z pewnością na sam dźwięk tej nazwy doznają miłego dreszczyku emocji. Przynajmniej na podstawie tego, co zaprezentowano na targach sądzić można, że gra będzie zdecydowanym faworytem pośród symulatorów w ciągu najbliższego roku. Oprócz tego wśród propozycji symulatorowych na uwagę zasługuje **Aces - The Complete Collectors Edition** będący złożeniem wszystkich dotychczas wyprodukowanych przez Sierrę symulatorów. Strategie to przede wszystkim, **Caesar 2**, wspaniała kontynuacja pierwowzoru i **Space Bucks**, wielka odyseja handlowa dziejąca się w XXII wieku. Oczywiście, w ofercie znalazł się też znany już wcześniej **Battle Bugs**, pełna humoru symulacja wojen owadzich. Najzabawniejsze dla mnie były w niej imiona wodzów, takie jak na przykład Napoleant.

Wśród tych wszystkich programów jest też jedna prawdziwa "bomba" i dlatego zostawiłem ją na sam koniec. Jest to **3D Pinball**, opracowany specjalnie dla Windows '95. Po prostu każdy, kto kiedykolwiek zetknął się z pinballem na komputer, będzie musiał tę grę mieć w swoich


Aces over Mountain
Aces over Mountain
Gender Wars
Gender Wars

zbiorach. To, co widać na ekranie, przekracza wszystko, co do tej pory widziałem. Animacja, mnóstwo pułapek i extra poziomów, pełna digitalizacja mówionych informacji czynią tę grę jednym z najlepszych flipperów na przestrzeni ostatnich paru lat. Naprawdę.

SCI

Spośród kilku programów przedstawionych na targach szerzej omówię tylko jeden, biorą pod uwagę fakt, że pozostałe także warte są poświęcenia kilku słów, co na pewno nastąpi w jednym z kolejnych numerów. Grą, o której chciałbym napisać, jest **Gender Wars** czyli wojny między płciami. Fabuła jest prosta. Po krótkim okresie tzw. Political Correctness, kobiety i mężczyźni podzielili się zupełnie na dwie obce sobie frakcje, które następnie przetrwały w pokojowej koegzystencji około 200 lat. Po tym czasie nagle wybuchła pomiędzy nimi wojna. Tu zaczyna się scenariusz gry i trzeba zdecydować, po czyjej stronie chce się stanąć - męskiej czy damskiej. W zależności od tego gra się w zasadzie w inne gry, gdyż świat widziany oczyma kobiety różni się znacznie, jak wiadomo, od świata widzianego oczami mężczyzny. Wielkim atutem gry jest jej bezpretensjonalny humor, dlatego warto przynajmniej ją obejrzeć.

Warner Interactive Entertainment

Podobnie jak w wypadku SCI, w tej części sprawozdania z targów poświęcę więcej miejsca tylko jednej grze. Jak wiadomo, Warner jest jednym z przodujących producentów oprogramowania interaktywnego, oprócz tego jednak okazuje się być też całkiem niezłym wydawcą odrobinę bardziej konwencjonalnych gier, które mimo tego nie tracą nic na atrakcyjności. Jedną z nich jest **Z**. Program jest porywającą mieszanką gry strategicznej ze strzelanką, jednak, choć może się to na początek wydawać mało prawdopodobne, efekt końcowy jest naprawdę lepszy od całkiem zajmującej strzelaniny. W **Z** steruje się całą gamą robotów bojowych, które jednak obdarzone są własną inteligencją i same decydują o realizacji stawianych im zadań. Poza tym efekty są na dobrym poziomie, z tym wszakże zastrzeżeniem, że nie wszystkie one będą dostępne w wersji dyskietkowej (z drugiej strony warto pochwalić producenta za trud jej przygotowywania).

Oprócz tego Warner zaprezentował bardzo ciekawe rajdy kierowane właśnie do właścicieli PC. Jeden z nich - **Moto X** - to po prostu motocross, który jest jednakowoż bardzo autentyczny i, co ważne, kierowany także do tych pecetowców, którzy nie zaopatrzyli się jeszcze w napęd CD-ROM. W ogóle warto podkreślić, że Warner jest jednym z niewielu producentów oprogramowania, którzy trudzą się jeszcze przygotowywaniem dyskietkowych wersji swych nowości i dlatego chwała mu za to.

To wszystko na teraz. Jak już wspominałem, więcej informacji będzie można znaleźć w następnych numerach ŚGK w dziale ZAPOWIEDZI. Pa, pa!

M.M.



Bass Fishing
Z
Moto X





GRY a KARTA TURBO

Amiga 1200 jest komputerem przeznaczonym w głównej mierze do gier, jeżeli jednak wyposażymy tę maszynkę w twardy dysk i kartę turbo, otwierają się przed nią profesjonalne zastosowania (multimedia, grafika 3D). Twardy dysk jest dziś koniecznością i używanie takiego komputera, jak A1200, bez niego mija się z celem. Co innego karta turbo - na tą mogli pozwolić sobie do niedawna tylko ci najbardziej zasobni w forsę. Nie była to alternatywa dla szarego, przeciętnego gracza. Poza tym żaden szary, przeciętny gracz nie kupowałby karty turbo do swego jedynego celu - gierek.

Dziś sytuacja, w moim odczuciu, wygląda nieco inaczej. Ceny kart spadają w związku z napływem procesorów RISC (choć i z wielu innych powodów). Już za cenę 550 zł możesz stać się posiadaczem komputera szybszego od Amigi 4000 (oczywiście od tej słabszej A4000 z procesorem 68030 25 MHz). Tyle właśnie kosztuje karta turbo firmy MTec 1230 z procesorem 68030 taktowanym zegarem 28 Mhz. Jeśli jeszcze do tego dołożymy 4 MB pamięci (cena od 400 zł do 550 zł), staniemy się posiadaczami rewelacyjnej maszyny do gier.

Notabene, osobiście poszedłem o krok dalej i zakupiłem kartę turbo firmy MTec również o nazwie 1230 i również z procesorem 68030, ale taktowanym zegarem 42 MHz, a do tego dodałem 4 MB RAM i koprocesor 68882 - rezultat przekroczył moje najśmielsze oczekiwania. Ale nie w tym rzecz, wróćmy do tematu. Chciałbym w tym artykule przedstawić swoje spostrzeżenia na temat współpracy wspomnianej karty z... tak jest, z grami.

Moimi ulubionymi tytułami są: Civilization, UFO - Enemy Unknown, Mortal Kombat 2, no i rzecz jasna, nieśmiertelny Frontier. Kiedy zainstalowałem w mojej A1200 wspomniane dodatki, postanowiłem natychmiast przetestować ich działanie. Na pierwszy ogień poszła Cywilizacja.

Prawdę mówiąc, rzadko kiedy grałem w tę grę na Amidze z uwagi na jej powolność (przy maksymalnej liczbie cywilizacji i najwyższym stopniu trudności). Do grania w Cywilizację zaprzęgany był PC, na którym niestety gra ta znacznie szybciej chodzi. Pomyślałem sobie: ciekawe czy po zakupie karty turbo sytuacja się odwróci. Niestety, zostałem rozczarowany. Okazuje się, że Amiga chwilowo nie nadaje się do Cywilizacji. Gra ta praktycznie nie korzysta z szybkiej pamięci Fast, lecz przede wszystkim z żółwiowatej (ze względu na prędkość) Chip Ram. "Nic straconego - powiedziałem sobie w duchu. - Wystarczy mi przecież tylko zejść po schodach i powlec się do najbliższego pokoju, by tam dosiąść w miarę szybkiego peceta."

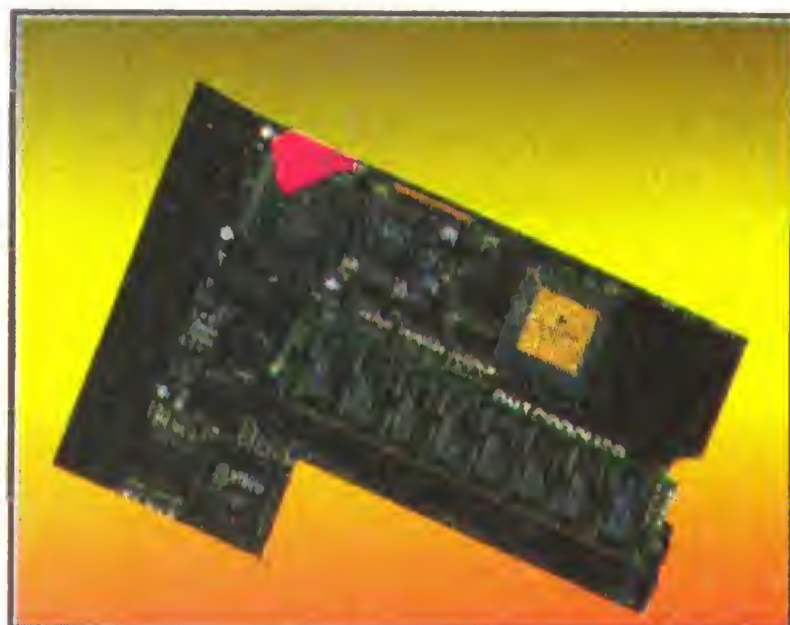
Sytuacja znacznie różowiej wygląda z UFO - Enemy Unknown, która to chodzi zdecydowanie szybciej. Nie można powiedzieć, że jest to tempo zastraszające, tym niemniej przerwy pomiędzy rundami odczuwa są znacznie krótsze. Widać też stosunkowo duże różnice w... szybkości lotu wystrzelanych pocisków (o ile wcześniej "wlokły się" one, o tyle teraz przeszywają powietrze ze znacznie bardziej akceptowalną prędkością).

Mortal Kombat 2 z założenia aż tak nie wykorzystuje procesora, toteż tutaj nie było większych różnic. Podobnie rzecz ma się z innymi grami zręcznościowymi: bijatykami, platformówkami (choć kto przy zdrowych zmysłach uruchamiałby platformówkę na dobrym komputerze?), strzelaninami itd. Zadowolony, że MK 2 w ogóle działa (czego o niektórych pozycjach niestety nie można powiedzieć), kontynuowałem mój skromny test.

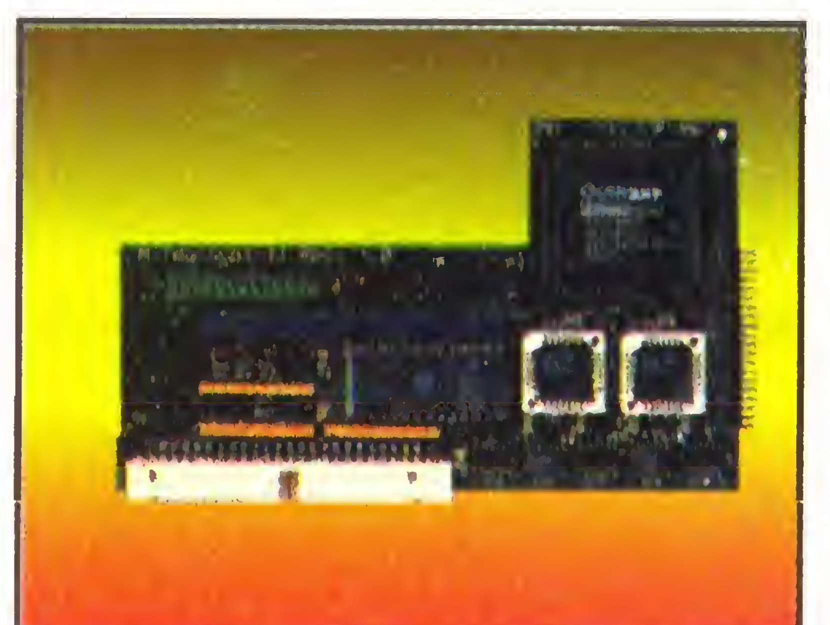
Zdecydowanie największe różnice zauważyłem, grając w programy symulacyjne typu Tornado, Frontier czy Armageddon 2. Zmiany w szybkości gry spowodowały zwiększenie płynności animacji. We Frontierze na przykład zasadniczą różnicę widać już przy introdukcji, gdzie statki kołyszą się, niczym podmuchiwane wiatrem.

Niestety, na zakończenie tego króciutkiego artykułu, muszę stwierdzić, iż karta turbo dla gracza jest wydatkiem raczej zbędnym i nie ma tu znaczenia, czy z procesorem 68060 100 MHz czy z ciut słabszym. Jeżeli pragniesz na komputerze pracować (rendering grafiki 3D, animacje itd.), a tylko czasami sobie pograć, wówczas bez wątpienia zdecyduj się na "dopalacz". "Tylko dla graczy" jest to raczej zbędny wydatek, chyba że chcą grać wyłącznie w symulatory i strategię (choć nie każdą, patrz: Civilization). Do tego typu programów rozrywkowych znacznie bardziej nadaje się mimo wszystko PC i na żadnej Amidze, nawet z najszybszą kartą turbo, nie ma jak na razie gier o tak wysokiej jakości i klasie, jak właśnie na PC.

Szymon Grabowski







LOGICZNE	
1. TETRIS	(1)
2. PUSH OVER	(2)
3. INCREDIBLE MACHINE 2	(6)
4. KASPAROV'S GAMBIT	(3)
5. BLOCK OUT	(4)
6. MONOPOLY	(8)
7. GEAR WORKS	(7)
8. THAURUS	(10)
9. CO DO GROSZA	(P)
10. ONE STEP BEYOND	(P)

ZRĘCZNOŚCIOWE	
1. MORTAL KOMBAT 2	(1)
2. DOOM 2	(7)
3. SENSIBLE WORLD of S.	(2)
4. DARK FORCE	(3)
5. CYTADELA	(N)
6. DESCENT	(6)
7. SUPER ST. FIGHTER 2	(4)
8. PINBALL FANTASY	(5)
9. PINBALL DREAMS	(10)
10. SLIPSTREAM 5000	(9)

PRZYGODOWE	
1. UNIVERSE	(1)
2. KAJKO i KOKOSZ	(2)
3. TEENAGENT	(5)
4. BLOOD NET	(4)
5. MENTOR	(3)
6. ECSTATICA	(7)
7. DISCWORLD	(9)
8. SOŁTYS	(6)
9. The HAND of FATE	(10)
10. FLIGHT of AMAZON Q.	(N)

ROLE PLAYING	
1. ISHAR 3	(1)
2. SPACE HULK	(2)
3. DRAGON LORE	(3)
4. LEGACY of SORASIL	(4)
5. BLACK CRYPT	(6)
6. ISHAR 2	(9)
7. LANDS of LORE	(8)
8. DUNGEON MASTER 2	(N)
9. ROBINSON'S REQUIEM	(7)
10. PERIHELION	(5)

SYMULACYJNE	
1. GUNSHIP 2000	(1)
2. TFX	(2)
3. WING COMMANDER 3	(3)
4. DAWN PATROL	(4)
5. TIE FIGHTER	(9)
6. WINGS	(6)
7. US NAVY FIGHTER	(7)
8. SUBWAR 2050	(8)
9. COMBAT AIR PATROL	(10)
10. OVERLORD	(5)

STRATEGICZNE	
1. The SETTLERS	(1)
2. CIVILIZATION	(2)
3. UFO	(3)
4. DUNE 2	(4)
5. COLONIZATION	(10)
6. THEME PARK	(5)
7. X-COM	(6)
8. WARCRAFT	(8)
9. PANZER GENERAL	(9)
10. TRANSPORT TYCOON	(N)

Liczby w nawiasach podają pozycje, jaką zajął tytuł przed miesiącem.

Litera "N" - nowość na liście. Litera "P" - powrót na listę.

Czy odpowiada Ci ta lista?
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśrod nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.
W tym miesiącu nagrody otrzymują:
Przemysław Bąk (Grabowo Wielkie), Przemysław Bednarek (Gniezno), Przemysław Kwiatkowski (Góra Kalwaria), Krzysztof Szweda (Ruda Śląska), Bożena Śpiewak (Lubań).

Fundatorem nagród jest: OPTIMUS SA



Między nami, graczami...

Każdy zaawansowany gracz, czyli taki, który pilnie śledzi rozwój rynku gier, zapewne zauważył, że od kilku miesięcy nasze skromne poletko jest masowo atakowane przez "programy ogromne", to znaczy takie, które z racji swej objętości mieszczą się na kilku kompaktach. Dotyczy to zwłaszcza posiadaczy PC, ale i właściciele innych typów komputerów nie powinni czuć się tu bezpieczni - tylko czekać wprowadzenia CD-ROM jako standardu, a ten sam problem przybierze realny kształt i w ich przypadku. Oczywiście, zjawisko to nie wynika li tylko z mody. Głównie chodzi o to, że gra zamieszczona na co najmniej dwóch kompaktach w oryginale jest tańsza, niż jej piracka wersja (wysoka cena kompaktów i ich nagrania). W tej sytuacji piraci są nadal skazani na dyskietki i swoje wersje muszą okrajać z dodatków, a to nie przysparza im klientów. Poza tym, nie są oni w stanie wyciąć wszystkiego i proponują kilkudziesięciomegabajtowe (na Boga, co za słowo!) pozycje, których nijak trzymać na "hadeku" - kilka takich gier i "twardziel" się dusi z braku miejsca. Takie podejście wydaje się szalone, a jednak sprawdza się w praktyce. Jak widzisz, ktoś to sobie nieźle wykombinował, że użyję cytatu.

Poza wszelkimi zaletami tego "sposobu na zwalczanie piractwa", posiada on także i wady. Chodzi mi o to, że w całym tym galimatiasie łatwo zapomnieć o rzeczy najważniejszej, to znaczy o samych grach i o graczach. Już teraz powoli staje się regułą fakt, że programy na kompaktach to w większości rozbudowane introdukcje, wstawki animacyjne i temu podobne duperele, zaś gra właściwa to zaledwie ułamek. Zasada jest prosta. Najpierw jest pomysł na grę, która przy maksymalnie rozkapryszonym programiście i jeszcze bardziej wybrednym grafiku zajmuje maksimum 50 MB. Przy jednym kompakcie pozostaje jeszcze coś koło 600 wolnych megsów! Co z tym począć? Ano, myślą sobie twórcy, dodamy tu i ówdzie animacje i po kłopocie. W rezultacie otrzymuje się hybrydę, przy której nawet flegmatyk dostanie palpitacji. Wyobraź sobie na przykład popularnego Tetrisa, z tą jednak różnicą, że po każdej ułożonej linii zostaje wyświetlony 15-minutowy film na temat klocków Lego. To, na szczęście, jedynie moja fantazja, ale nie odbiega ona tak bardzo od rzeczywistości. Z czymś podobnym zetknąłem się w Wing Commander 3. Co by dobrego o tej grze nie powiedzieć, jedno wkurza na pewno - te ciągłe filmowe wstawki. Jeszcze zanim człowiek zacznie latać, ma wszystkiego serdecznie dosyć. Kolejnym przykładem jest gra Lost Eden, równie dobra, a nawet lepsza, ale i równie gęsto pocięta animacjami, które dla uzyskania lepszego napięcia po prostu się przerywa.



Inna wada to charakter gier, jakie najlepiej nadają się do tego rodzaju wydań. Przecież nikt przy zdrowych zmysłach nie zrobi strategii zawierającej tysiące sekwencji filmowych w ramach przerywników, gdyż taki zabieg zniszczyłby po prostu grywalność samej gry (oj, żebym znowu czegoś nie "wykrakał"). Dokładnie to samo dotyczy gier logicznych (przykład z Tetrisem). Nieco lepiej wygląda to w przypadku RPG i symulatorów. Przy umiejętnym posegregowaniu animacji i maksymalnym podniesieniu jakości grafiki mogłoby wyjść całkiem zgrabne cacko. Tutaj akurat chciałbym coś "wykrakać", ale niedoczekanie. To wymagałoby zbyt wielkiego nakładu sił i środków, by komuś chciało się inwestować w ten biznes. Znacznie łatwiej wykonać zręcznościówkę czy przygodówkę, co też niniejszym kochani twórcy gier czynią. To właśnie te dwa gatunki królują w kompaktowym światku. Niestety, gry tego typu mają to do siebie, że grać w nie można tylko raz, góra dwa razy, gdyż potem zna się ich rozwiązania na pamięć.

Trzecia i ostatnia wada, która bezpośrednio wiąże się z poprzednią, to wymagania sprzętowe, jakie narzucają nam takie gry. Pojemność kompaktu już dzisiaj pozwala stworzyć takiego Dooma, że będzie on przypominał niemal film fabularny, tylko na czym mielibyśmy go "odpalić"? Tutaj nawet pecet z procesorem Pentium 120 MHz będzie za wolny!

Szczerze mówiąc, nie mam nic przeciwko "grom kompaktowym", a nawet gdybym miał, to i tak nic by to nie pomogło. Oto przed nami kolejny etap rozwoju i wypada się tylko z tym pogodzić. Tak samo, jak należy pogodzić się z coraz większymi wymaganiami giercowania i z zaciśniętymi zębami wciąż wymieniać sprzęt na nowszy, jeszcze nowszy, jeszcze jeszcze nowszy. Może za rok czy dwa standard ten przyniesie nam nowe możliwości? Może jest furtką do virtual reality? Nie wiem. Wiem tylko, że kończy się jakaś epoka. Epoka gier małych. Dotychczas bawiły nas wszystkie te Cywilizacje, Flashbacki, Beholdery, Tetrisy i Frontiery, bądź co bądź mikroskopijne przy dzisiejszych gigantach. Bawiły do tego stopnia, że zapominaliśmy o Bożym świecie. W zamian nastaje era olbrzymów. Czy będą równie doskonali? Przynajmniej tyle! A może rynek gier ulegnie tym samym wpływom, co współczesna kinematografia, gdzie 99% produkcji to filmy według ustalonego schematu: mężczyzna z przeszłością, kłopoty, kobieta, pościg, scena łóżkowa, walka, zwycięstwo Dobra nad Złem. O, Wielki Programisto, oby tak się nie stało!

GRACZ



JUŻ TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM

czyli o związkach kina z grami komputerowymi (cz. 2)

W poprzednim odcinku tego cyklu pozwoliłem sobie zwrócić uwagę na kilka istotnych związków między kinem a grami komputerowymi. Dzisiaj chciałbym pokazać jedną z najbardziej widocznych zależności, tj. naśladownictwo.

Każdy, kto choć trochę gra, na pewno spotkał się z takimi tytułami, jak Dune, Jurassic Park czy Lion King. Jeśli ten ktoś dodatkowo ogląda czasem filmy, skonstatuje szybko, że identyczne tytuły mają odpowiednie wytwory kinematografii i gdy porówna treść gry i filmu pod tym samym tytułem, zauważy, że podobna jest także fabuła. Taki zabieg producenci przeprowadzają dość często, z różnym zresztą skutkiem. Czasami gra może być interesującym dodatkiem lub spojrzeniem na zagadnienie z zupełnie innej strony. Bywa, że programy komputerowe wybiegają daleko poza ramy zbudowane przez film. I choć nie ma wątpliwości, że wątek pozostał niezmieniony, jednak inwencja twórcza programistów przerasta nie raz pomysły reżysera. Tak jest w najlepszym przypadku. Najczęściej, niestety, mamy do czynienia z kiczem, który braki w wykonaniu usiłuje nadrobić powodzeniem filmu. Dlatego radzę zachować dużą ostrożność przy zakupie takich programów, bo nigdy nie wiadomo, czy czekają nas godziny wspaniałej zabawy, czy też krótka chwila przerażenia prowadzącego do zawału serca.

Wobec takiego ryzyka powstaje pytanie, czy istnieje sens zakupu gier, które mają coś wspólnego z filmem? Odpowiem wymijająco: i tak, i nie. Aby uzasadnić to kontrowersyjne stwierdzenie, proponuję przegląd istotniejszych produkcji opartych na przebojach kinowych. Oczywiście kierowałem się tylko i wyłącznie własnym zdaniem, dlatego proszę o wyrozumiałość. Omawiane pozycje dostępne są głównie na komputery 16-bitowe, jednak nie zapomniałem i o 8-bitowych staruszkach. Naturalnie grom na te pierwsze maszyny poświęciłem znacznie więcej miejsca, lecz ze względu na jakość jest to chyba w pełni uzasadnione.

Najprostszym modelem naśladownictwa kina przez grę komputerową jest wykorzystanie konkretnych scen jako kolejnych poziomów, które należy przejść, aby zobaczyć ilustrację końcową wyjaśniającą, że wszystko skończyło się tak, jak powinno. Takich produkcji jest zdecydowanie najwięcej i mają one najniższe walory artystyczne (jeśli można to tak nazwać). Nie ma w nich nic odkrywczego, a wykorzystywanie znanego bohatera jako postaci gry jest pójściem na łatwiznę. Nie oszukujmy się - kto słyszałby dzisiaj o takich produkcjach, jak Back to The Future czy Ghostbusters, gdyby nie filmy o tych samych tytułach. Oba należą do czołówki w dziedzinie science-fiction dzięki intrygującej fabule, efektom specjalnym i oczywiście grze aktorskiej Christophera Lloyda i Michaela J. Foxa w pierwszym oraz Dana Ackroyda, Billa Murraya i Sigourdney Weaver w drugim.

Obecny kształt rynku komputerowego wskazuje na wiele podobnych przypadków. Jakieś przykłady? Na początek weźmy Robocopa 1 i 2 (na konsolach są następne części, lecz dokładnie w tym samym stylu, co poprzednie). Wielu z Czytelników posiada te tytuły w swoich zbiorach, zarówno na Amigę, C-64, jak i na IBM PC. I cóż my tu mamy? Sukces filmów Paula Verhoevena (część pierwsza) i Irvina Kershnera (część druga) został sprytnie wykorzystany przez programistów firmy Ocean, notabene specjalizujących się w takich konwersjach. Brutalna opowieść o cybernetycznym policjancie walczącym z przestępczością w Detroit XXI wieku została tu sprowadzona do bezpardonowej strzelaniny, połączonej z elementami zręcznościowymi, w dodatku bardzo trudnymi. Próbowano co prawda ratować nastrój pierwowzoru (film, podobnie jak grę, rozpoczyna fragment dziennika telewizyjnego, który ma wprowadzać w mroczny świat przyszłości), jednak efekt ten udał się dopiero w części trzeciej, ale o tym później.

Równie dobry przykład stanowią obie części Terminatora. O ile powodzenie części pierwszej było zaskoczeniem, o tyle The Judgment Day został zrobiony z nastawieniem na zarobienie dużych pieniędzy. Reżyser, James Cameron, potwierdził swoją klasę, realizując projekt umiejętnie i z rozmachem. Dodatkowym atutem było zaangażowanie dwójki kasowych aktorów: Arnolda Schwarzennegera i Lindy Hamilton. Zamierzenia producentów zostały zrealizowane. Z przyjemnością oglądamy kolejne sceny obfitujące w efekty specjalne (których autorem jest Industrial Light & Magic) i gwałtowne zwroty akcji. Na polu komputerów postanowiła nas uszczęśliwić ponownie firma Ocean, wydając Terminatora 2. Mamy tu obraz średniej jakości, brak atmosfery i niesamowity poziom trudności. To wszystko sprawia, iż jest to pozycja tylko dla fanatyków. Mimo tego zauważamy też elementy zwiastujące poprawę sytuacji. Poszczególne poziomy oddzielają krótkie, animowane sceny z filmu, co prawda w niskich rozdzielczościach, ale "lepszy wróbel w garści...".

Dalej należałoby wspomnieć o Predatorach. Ciekawa opowieść o łowcy z kosmosu została zamieniona na strzelaninę, która w ogniu walki nie pozwala nawet na rozkoszowanie się nastrojem. Podobnie jest z grą zręcznościową Alien 3. Cały zamysł reżysera filmu, Johna Finchera, aby pokazać bezsilność ludzi wobec pojedynczej istoty, tutaj spalił na panewce. Kierujemy osobą Ripley, która biega po kondygnacjach kolonii więziennej Planety Gniewu i strzela do wyłażących zewsząd potworów. Produkcja właściwie nie ma nic wspólnego z trzecią części trylogii, bardziej pasowałaby do Aliens, jednak ten znalazł godniejsze odpowiedniki. Niemal identycznie ma się sprawa z grami powstałymi na podstawie 17-odcinkowej serii (na razie; na ukończeniu jest już Goldeneye z Piercem Brosnanem) przygód agenta brytyjskiego wywiadu, Jamesa Bonda. Tytuły Live and Let Die lub A Spy Who Loved Me znane są nieco starszym graczom, bądź posiadaczom Amig i "złomodorków". Z filmem niewiele mają wspólnego - ot, taka sobie zręcznościówka.

Przykłady możnaby mnożyć. Nie da się ukryć, że takich gier jest najwięcej, a to z tej prostej przyczyny, że produkcja ich jest dużo łatwiejsza, niż bardziej ambitnych dzieł. Aby nie być gołosłownym, podam nieco przykładów: Conan, zręcznościowe wersje Indiany Jonesa, Last Action Hero, Commando, Rocketeer, Dick Tracy, Die Hard, Navy Seals, Hudson Hawk, Lethal Weapon 3, Star Wars, Empire Strikes Back, The Return of Jedi, Beethoven 2, Days of Thunder, Adams Family, Blues Brothers, Home Alone, Rambo 3. Byłbym niesprawiedliwy, gdybym pominął na tej liście grę rodzimych autorów pt. Łowca - ostatnie starcie. Ponieważ premiera kinowa i komputerowa odbyły się jednocześnie, nie można mówić o bezczelnych próbach wykorzystania popularności (o ile film jakąkolwiek miał). Należy jednocześnie oddać polskim programistom sprawiedliwość. Pomimo średniego wykonania, zawarli w grze także elementy logiczne, przez co efekt ostateczny jest lepszy od wielu zachodnich konkurentów (poza tym, jest to gra na podstawie filmu o grach).

Wszystkie powyższe produkty łączy jedno: bazowanie w całości na filmie, trzymanie się go od początku do końca. Brak tu jakiejkolwiek oryginalności, błysku znanego geniuszom. Jest to w rozrywce komputerowej klasa B. Naśladownictwo może jednak mieć różne formy. Oczywiście oznacza pew-



ne ograniczenia, lecz nie zawsze musi być czymś uwłaczającym, niegodnym uwagi. Bywa, że autorzy pokuszą się o niekonwencjonalne potraktowanie znanej fabuły i mamy rzecz wyjątkową, olśniewającą.

Zacznijmy od starszych programów, charakterystycznych dla maszyn 8-bitowych. Posiadacze tego sprzętu wiedzą dobrze, że w relacji kino-gra znaleźć mogą bardzo dużo pozycji, jednak tych najlepszych jest bardzo niewiele. Nic dziwnego - małe możliwości sprzętowe i brak profesjonalizmu decydowały o poziomie ówczesnych produkcji. A mimo tego znalazły się programy, którym trudno dorównać nawet dzisiaj.

Czy ktoś słyszał o Aliens? Oczywiście, jest to gra na podstawie filmu pod tym samym tytułem. Druga część tej kinowej serii przenosi widza do kolonii ALB 426, która stała się obiektem ataku Obcych. W kilku słowach wykonanie można określić następująco: perfekcyjny scenariusz, perfekcyjna strona techniczna, perfekcyjna gra aktorska. James Cameron po raz kolejny nie zawiódł i sprawił, że sequel był lepszy od pierwowzoru! W filmie tym może się podobać właściwie wszystko. Osobiście obejrzałem Decydujące starcie kilkadziesiąt razy i uważam je za jedną z pięciu najlepszych produkcji s-f w historii kina. Bardzo dobre efekty specjalne i postacie Obcych, wykorzystane na tak dużą skalę, zapierają dech w piersiach. Nic dziwnego, twórcą potworów jest przecież słynny austriacki grafik H.R.Giger, którego talenty wykorzystano ostatnio w innym filmie - horrorze Species (gatunek). Jak ma się do tego wszystkiego gra? Graficznie, jak na możliwości 8-bitowców bardzo efektownie. Wcielamy się w niej w postać dowódcy oddziału kosmicznych marines, którzy muszą wydostać się z labiryntu i zabić królową wrogich istot. Obraz widziany jest oczami głównych bohaterów, co tylko działa na korzyść programu. W czasie wędrówki spotkamy wszystkie rodzaje obcych, które pojawiły się w filmie. Ośmielam się twierdzić, że Aliens to gra unikatowa, która zresztą przez długi czas nie miała konkurencji na szybszych komputerach.

Drugim dziełem godnym uwagi pomimo swego wieku i niedostatków technicznych jest Goonies. Produkcja kinowa Stevena Spielberga nie odniosła właściwie takiego sukcesu, jak oczekiwano. Przeznaczona głównie dla dzieci i młodzieży, nie posiadała rozmachu podobnego Indianie Jonesowi, choć w niektórych momentach go przypominała. Szukanie skarbu pirata jest natomiast doskonałym pomysłem na grę, w dodatku przygodową. Odzwierciedla ona większość zdarzeń, które mogliśmy zobaczyć w kinie, a jednak posiada własny nastrój i, co ważniejsze, jest ciekawa i oryginalna. Osobiście mam kilku znajomych, którzy jeszcze dziś wspominają ten przebój z łezką w oku.

Skoro na 8-bitowcach znalazły się perełki, można by przypuszczać, że dzisiejsze Amigi, Atari ST, PC-ty posiadają takowe. Zupełnie słusznie. Wraz ze wzrostem możliwości sprzętu rosła jakość oprogramowania, co spowodowało, że grę można naprawdę upodobnić do filmu, na podstawie którego jest zrobiona. Na efekty nie trzeba było długo czekać. Jednym ze starszych programów traktujących kino w odmienny sposób



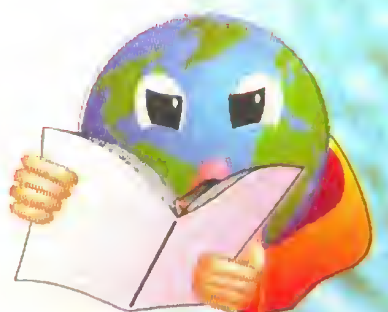


jest Nightmare on Elm Street - The Dream Warriors. Już widzę, jak fanatycy Freddiego Kruegera zacierają z radości ręce. Cykl filmowych horrorów, których bohaterem jest okrutny duch maniakalnego mordercy, liczy sobie jak dotąd siedem części. W przygotowaniu jest ósma, w której nasz ulubieniec spotka bohatera innych horrorów, Jasona z Friday the 13th. Fenomen Koszmaru... polega właściwie na tym, że budżet każdej części wynosi średnio 5 mln dolarów, przy czym szanująca się produkcja ma co najmniej 40 mln dolarów przy tej samej jakości efektów specjalnych. To o czymś świadczy, nieprawdaż? Wracając do tematu, każdy widział chyba co najmniej jedną część i choć zdania na temat filmu są podzielone, nikt go szybko nie zapomni. Za adaptację komputerową wzięła się firma SSI, a było to jeszcze przed powstaniem Eye of the Beholder. Realizacja razi co prawda toporną grafiką (no cóż, nie te czasy), jednak atmosfera i pomysły autorów rekompensują tę wadę. Nawiasem mówiąc, gra powstała na podstawie trzeciej, najlepszej części, dlatego też mamy w niej bardzo ciekawą fabułę.

Równie interesująca pozycja to Batman. Legenda człowieka-nietoperza istnieje od kilkudziesięciu lat i największą popularność zyskała w Stanach Zjednoczonych. Naturalną koleją rzeczy po komiksie przychodzi czas na serial telewizyjny, a następnie film pełnometrażowy (tak, jak w przypadku Supermana). Jeśli chodzi o serial Batman, lepiej o tym nie wspominać. Powstały natomiast już trzy duże produkcje kinowe (ostatnia, Batman Forever, miała polską premierę 22 września). Na podstawie pierwszych części stworzono udane gry przygodowe, które z filmów wybrały to, co najlepsze: nastrój mrocznego miasta Gotham. Grafika i muzyka stoją na dostatecznie wysokim poziomie, co skłania do zapoznania się z Batman - The Movie oraz Batman Returns. Dodatkowo chwali się autorom, że postarali się zrobić naprawdę coś porządnego, a nie kolejne zręcznościówki.

Dość podobnie przedstawia się historia Indiany Jonesa. Przygody tego sympatycznego archeologa, granego przez Harrisona Forda, mieliśmy okazję śledzić w trzech filmach. Nie trzeba ich zresztą reklamować - dzięki wspaniałemu pomysłowi weszły już na stałe do historii kinematografii. Przez pewien okres gry produkcji Lucas Arts stanowiły interesujące połączenie i uzupełnienie filmów, tym bardziej, że były to przygodówki. Kiedy Harrison Ford odmówił grania w czwartej części, pozostał niewykorzystany scenariusz. Przydał się on programistom, którzy na jego podstawie stworzyli Indiana Jones and The Fate of Atlantis. Niby na podstawie filmu, a jednak wykraczając poza ramy naśladownictwa. To także dobra zapowiedź na przyszłość, kiedy to gry będą tworzone w oparciu o skomplikowane scenariusze.

Kolejną pozycją, na którą chciałbym zwrócić uwagę, jest seria gier przygodowo-zręcznościowych pt. Star Trek. Serial znają widzowie na całym świecie, ale popularność zdobył tylko w domu - Stanach Zjednoczonych. Podróże statku Enterprise są oglądane już od 25 lat. Jest to z pewnością film dziwny i trudno zaakceptować go komuś, kto przywykł do Gwiezdnych Wojen. A jednak ma on





coś w sobie, jakąś poetykę, która przyciąga. Gry na podstawie serialu nie są co prawda tak złożone, jednak możemy obserwować ich ewolucję już od kilku lat i trzeba przyznać, że są coraz lepsze i ciekawsze. Zadanie zawsze jest to samo: odkrywać nowe światy i cywilizacje, jednak wykonujemy je w coraz lepszej oprawie. Wystarczy porównać pierwszy Star Trek i najnowszy (The Final Unity). Być może niedługo gra prześcignie serial? Do tej grupy zaliczam także Robocopa 3. Chociaż film powstał wcześniej, kłopoty finansowe firmy Orion, które doprowadziły ją do bankructwa, spowodowały, że obraz przeleżał dwa lata na półce. Prawdę mówiąc mógłby tam zostać. Proszę mi wierzyć, wytwór firmy Ocean pobił na głowę dzieło Oriona. Akcja rozgrywa się co prawda jednakowo, ale komputerowa wersja posiada nastrój, szybką akcję i przede wszystkim intrygę, a tego wszystkiego zabrakło filmowi. Po co zresztą tracić słowa, niech przemówią liczby. Pierwsze dwie części otrzymały w niemieckim piśmie Cinema odpowiednio 90% i 80%. Trzecia natomiast... 20%.

Tę wyliczankę można by prowadzić jeszcze długo, więc aby oszczędzić miejsca, podam jedynie kilka przykładów gier, które mimo swego ograniczenia stanowią smaczny kąsek dla przeciętnego odbiorcy. Zaliczam tu: Dark Half, Jurassic Park, Dune, i Lawnmower Man. Choć ich poziom jest niezaprzeczalny, nie osiągają one jeszcze wyżyn. Wspięło się na nie tylko kilka gier, ale o nich z dumą można powiedzieć, że są to naprawdę arcydzieła. Wszystkie są związane z dwiema wielkimi seriami s-f: Gwiezdne wojny i Obcy. Obie trylogie długo czekały na godnych komputerowych przedstawicieli. Są nimi: Alien Breed, Alien vs Predator (Atari Jaguar), X-Wing, TIE Fighter, obie części Rebel Assault i Dark Forces.

Jeśli chodzi o film Aliens, z pewnością najlepszy pod względem wykonania jest program z Atari Jaguar. Nie ma tam żadnej umowności, grający jest komandosem walczącym we wrogiej bazie. Pomijając świetna grafikę (widziałem na własne oczy) i muzykę, z filmu przeniesiono atmosferę. I to chyba decyduje o klasie programu.

Alien Breed to luźniejsze nawiązanie do tematu w postaci dynamicznej strzelaniny. Scenerie zostały przeniesione, mamy inne bazy, ale nastrój pozostał niezmieniony. I bardzo dobrze! Swoją drogą ciekawe, że nikt nie pomyślał o realizacji komputerowej pierwszej części Obcego. Dzieło Ridleya Scotta z pewnością na to zasługuje. Widziałem co prawda jeden taki program na C-64, jednak jego niskie walory zadecydowały o pominięciu go w tym artykule.

Co do Star Wars, wiadomo było, że tylko Lucas Arts może wyprodukować grę dorównującą filmowi. Jak się okazało, nawet niejedną. X-Wing przedstawia wydarzenia rozgrywające się jeszcze przed Nową nadzieją (bo tak naprawdę nazywa się pierwsza część), zakończone pamiętnym atakiem na Gwiazdę Śmierci. O ile można X-Wingowi zarzucić zbyt duży poziom trudności, o tyle z pewnością jest on wierny obrazowi George'a Lucasa. Spotkamy tam wszystkie statki, które wystąpiły w trylogii, a nawet znacznie więcej! Poza tym co innego oglądać brawurowe wyczyny rebeliantów, a co innego samemu porobić zamieszania. Z kolei TIE Fighter kontynuuje wydarzenia z Imperium kontratakuje, z tym, że służymy Ciemnej Stronie. Oprócz fabuły grę łączy z filmem coraz lepsze wykonanie. Co prawda nie są to jeszcze profesjonalne projekcje tła, jednak zauważamy znaczny postęp. Brakuje tylko adaptacji Powrotu Jedi, a ja swoją drogą zastanawiam się, jak programiści rozwiązaliby ostatnią bitwę całych flot w pobliżu księżyca Endor. Czyżby Pentium recommended? Jeśli chodzi o obie części Rebel Assault, to nie są one już tak związane z fabułą filmu, jak X-Wing, oferując inne spojrzenie na temat, i to w doskonałej grafice. Nowe, oryginalne scenerie, szybka akcja i tak dalej. Doomowata gra Dark Forces także odbiega od schematu, choć oczywiście dalej pozwala walczyć z Imperium w barwach rebeliantów. Pomysł niezbyt nowy, a jednak przynoszący powodzenie.

Powyższe gry to coś więcej, niż nawiązanie do filmu. To po prostu uzupełnienie i wytyczenie nowych zasad, według których powinny zachodzić zależności między obiema dziedzinami sztuki.

Ostatnimi czasy wiele się zmieniło i jesteśmy świadkami nowego ukladu między komputerami a kinem. Gry osiągnęły dostatecznie wysoki poziom, by zwrócić uwagę reżyserów, scenarzystów i producentów. Związki, o których tyle napisałem, zaczynają oddziaływać także w drugą stronę. Niezbyt dawno mieliśmy okazję oglądać obraz Super Mario Bros z Bobem Hoskinsem i Denisem Hopperem w rolach głównych. Film ten miał przełomowe znaczenie, nie ze względu na jakość czy olśniewające rozwiązania, lecz na sam fakt, że jest to produkcja na podstawie gry komputerowej. Na następców nie trzeba było długo czekać. Kilka miesięcy temu do polskich kin wszedł Street Fighter z Jeanem Claudem Van Damme. Jest to wytwór bardzo specyficzny, gdyż oglądanie go ma sens dopiero wtedy, gdy zagra się w grę. Do tego czasu wszystkie postacie wydadzą się dziwne i groteskowe. Sam obraz nie ma więc wielkich walorów, choć dla graczy może być interesujący.

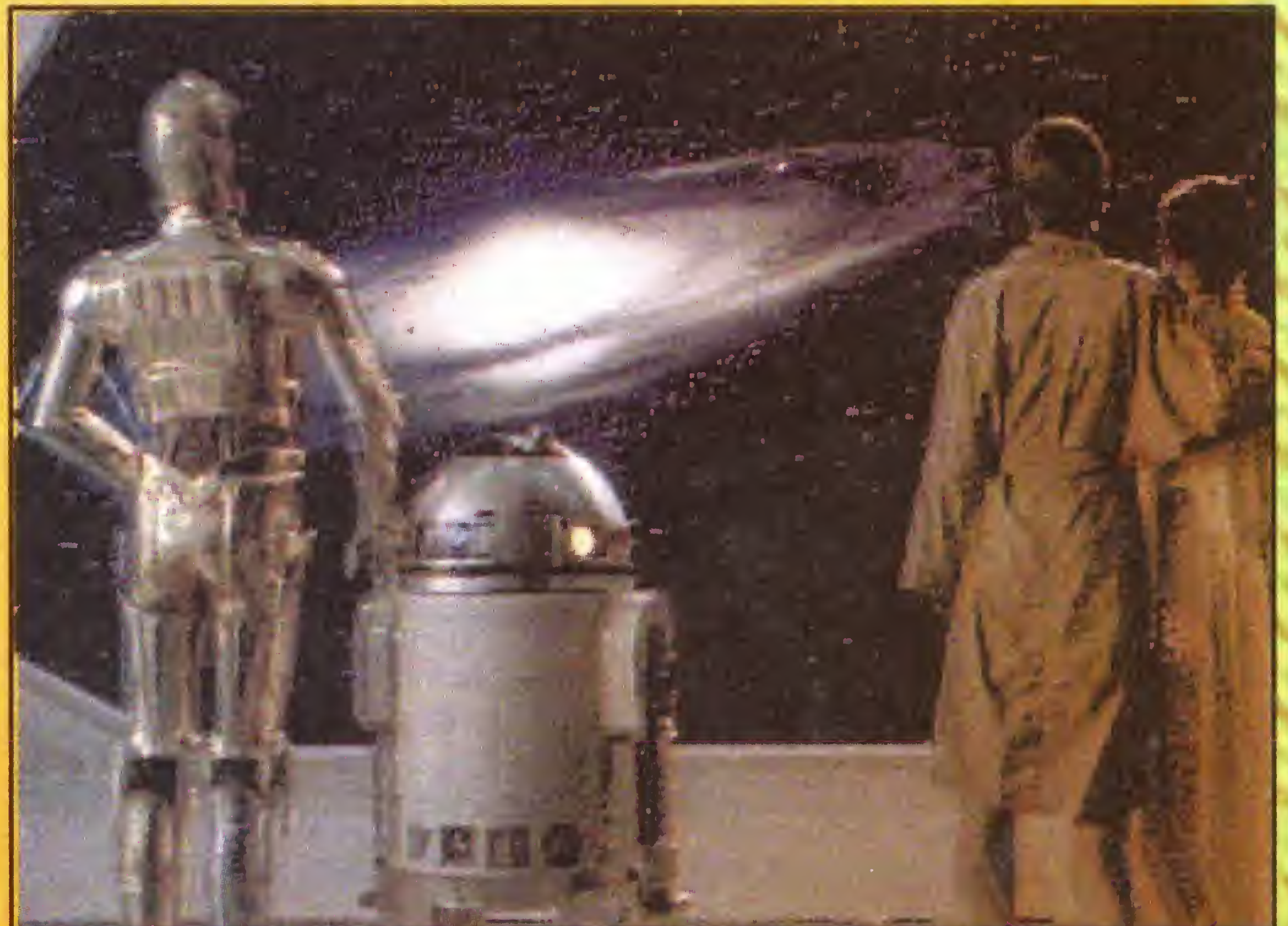
To już wszystkie pozycje z ostatniego działu. Nie martwcie się jednak. Już w grudniu powitamy Mortal Kombat z Christopherem Lambertem. Producentem jest New Line Cinema (to ci od Koszmaru...), a migawki zapowiadają niemałe emocje. Ponadto jestem pewien, że takich filmów powstawać będzie coraz więcej i to dużo lepszej jakości, niż obecnie.

Jak widać, gry komputerowe osiągnęły już dostatecznie wysoki poziom, by z kinem rywalizować i je przenikać. Zaczynamy odkrywać w nich zupełnie nowe, niewidoczne do niedawna cechy. Ale o tym przy następnej okazji.

Piotr Bilski
"Alien"

PS 1. Chciałbym sprostować nieaktualną już w tej chwili informację, jakoby najdroższym filmem był The Return of Jedi, kosztujący 115 mln dolarów. Już niedługo odbędzie się premiera Waterworld Kevina Costnera, na który producenci wydali 170 mln!

PS 2. Wielkie podziękowania dla mojego kolegi Arka za pomoc i cenne uwagi przy realizacji cyklu.





Kolejny turniej za nami. Pierwszy raz spotkaliśmy się w tak licznym gronie i na tak długo, ponieważ po raz pierwszy była to impreza na tak dużą skalę. Choć miejscowość, w której odbywały się rozgrywki, pozostała ta sama, to pozostałe elementy turnieju uległy zmianie.

Przede wszystkim mistrzostwa trwały trzy dni. Już w czwartek wieczorem odbyło się losowanie grup eliminacyjnych. Ponieważ wstępnie do turnieju zgłosiło się stu dwunastu zawodników, zostali oni rozlosowani na osiem grup po czternaście osób. Pozwalało to rozpocząć rozgrywki eliminacyjne od piątkowego rana.

Niestety, kilkunastu zawodników nie stawiło się na turniej, więc faktycznie wzięły w nim udział dziewięćdziesiąt cztery osoby. Aby nie powtarzać losowania, komisja sędziowska postanowiła dopuścić do rozgrywek w niepełnych grupach. Z uwagi na to, iż do następnej tury awansowało z każdej grupy po ośmiu zawodników, w przypadku zbyt małej ilości osób w grupie postanowiono dopełnić brakujące nazwiska spośród osób ostatnich na listach w grupach o wyższej liczebności. Minimalnie w grupie mogło być dziewięciu zawodników.

Rozgrywki eliminacyjne trwały przez piątek i sobotę w dwóch turach dziennie. Pierwszego dnia od dziesiątej do czternastej grały grupy jeden - cztery, natomiast od szesnastej do dwudziestej grupy pięć - osiem. Następnego dnia nastąpiła zamiana czasowa pomiędzy grupami. Znaczy to, że grupy grające poprzedniego dnia rano grały popołudniu, zaś te z popołudnia - rano. Dwugodzinna przerwa przeznaczona była na obiad i krótką chwilę wytchnienia. W czasie eliminacji grano według systemu każdy z każdym bez rewanżu. Każdy mecz trwał dwa razy po pięć minut. W sobotę wieczorem okazało się, kto zajął jakie miejsce w swojej grupie i czy awansował dalej.

Niedziela była najbardziej emocjonującym dniem turnieju. Od rana rozpoczęła się mordercza walka o najwyższe trofea. Rano przystąpiło do gry sześćdziesięciu czterech zawodników. Zostali oni podzieleni na cztery grupy według zasady: pierwszy z pierwszej grupy gra z ósmym z drugiej, drugi z pierwszej z siódmym z drugiej i tak dalej. Rozgrywano mecz i rewanż, a zwycięzca dwumeczu awansował dalej. W ten sposób po zakończeniu tej tury na placu boju pozostało trzydziestu dwóch zawodników. Utworzono z nich dwie grupy po osiem par. Ponownie rozegrano mecz i rewanż. Pozostało szesnastu. Kolejna tura rozegrana została w podobny sposób. Na placu boju pozostało ośmiu coraz bardziej zmęczonych i zdenerwowanych zawodników. Wiedzieli już, że otrzymają nagrody, tylko nie wiedzieli, za które miejsce. Po chwili odpoczynku nastąpiło losowanie, które podzieliło ich na dwie grupy. Do tej pory rozgrywali mecze w czasie dwa razy po pięć minut. Następne trwały już dwa razy po siedem minut. Mecze grupowe rozegrano według zasad obowiązujących w eliminacjach. Do półfinału awansowało dwóch najlepszych zawodników z każdej grupy.

MISTRZOSTWA POLSKI Sensible Soccer





Chełmno'95

W półfinale grali ze sobą zwycięzca pierwszej grupy ćwierćfinałowej z drugim z drugiej grupy. Drugą parę parę utworzyli zawodnicy z drugiego miejsca z pierwszej grupy i pierwszego z drugiej. Grano już w tym czasie dwa razy po dziesięć minut. Zwycięzcy przygotowywali się do meczu o mistrzostwo, a przegrani do meczu o trzecie miejsce. O mały włos od półfinału rozgrywki stałyby się wewnętrzną sprawą ekipy z Bytomia, ale szyki pomieszał im zawodnik z Łodzi. Niestety, przegrał on swój mecz i walczył o trzecie miejsce.

Decydujące mecze rozgrywano na specjalnie przygotowanym stanowisku z telewizorem o dużym ekranie. Najpierw odbył się mecz o trzecie miejsce. Spotkali się w nim reprezentanci Łodzi i Bytomia. Po zaciętym meczu i przy żywym dopingu publiczności zwyciężył zawodnik bytomski - Andrzej Stachulec. Po chwili przerwy nastąpiło najważniejsze spotkanie dnia - mecz o Mistrzostwo Polski. Stał się on wewnętrzną sprawą reprezentacji Bytomia. Nie ukrywam, że po poprzednim turnieju wszyscy obawiali się właśnie tych zawodników. Przy ogłuszającym dopingu zwyciężył otrzaskany w bojach uczestnik poprzedniego turnieju - Marcin Kusek, pokonując swojego krajanina, Janusza Dębskiego.

Na zakończenie turnieju wręczono oczywiście nagrody. Zwycięzca otrzymał Puchar ufundowany przez burmistrza Chełmna, Krzesło komputerowe ufundowane przez Fabrykę Akcesoriów Meblowych S.A. w Chełmnie i zestaw gier komputerowych. Nagrody przyznano w sumie ośmiu najleprzym graczom turnieju. Stanowiły je gry i wydawnictwa komputerowe ufundowane przez: redakcję Świata Gier Komputerowych, Bank Gdański oddział w Chełmnie, Bank Spółdzielczy oddział w Chełmnie, firmę Info-Panda z Bydgoszczy, firmę Chip Paradise z Bydgoszczy, sklep Komputer Fan z Bydgoszczy i firmę Arrakis Software z Gdyni.

Podczas trwania mistrzostw można było również zapoznać się z nowościami na polskim rynku software'owym. Na stoiskach przygotowanych przez regionalnych przedstawicieli ogólnopolskich dystrybutorów udzielano wszelkich informacji i zbierano propozycje tytułów, jakie należałoby sprowadzić do Polski. Można było oczywiście również zakupić oferowane programy.

Uczestnicy zjechali się z całego kraju. Dosłownie od gór do morza. Część, z racji młodego wieku, pojawiła się ze swoimi rodzicami, którzy przeżywali każdy mecz równie mocno, jak ich pociechy. Aby umilić wolne wieczory, organizatorzy postanowili przygotować ogniska. W piątkowy wieczór podstawiono autokar, który zawiózł uczestników nad jezioro, do ośrodka OSiR, gdzie zapłonęło ognisko. Bawiono się przy nim prawie do północy. Niestety, następnego wieczoru padał deszcz i już nie udało się powtórzyć pomysłu.

Podczas pożegnania wszyscy wyrażali nadzieję, że wkrótce ponownie się spotkamy. I tak będzie - już teraz w imieniu organizatorów zapraszamy na podobną imprezę za rok. Poza tym w styczniowym numerze ŚGK pojawi się ankieta, na podstawie której wybierzemy dodatkowe dyscypliny turnieju (czyli gry). Chcemy, aby na przyszłorocznej imprezie pojawili się gracze o różnych zainteresowaniach i posiadanym sprzęcie. Tak więc - do zobaczenia.

W.S.

Z OSTATNIEJ CHWILI
Emisja programu "Joystick" i zarazem relacji z Mistrzostw przewidziana jest na 17 października, we wtorek, w pierwszym programie Telewizji Polskiej, w bloku Telewizji Edukacyjnej.



A500/600 EAGLE SOFTWARE *A1200*

To najlepsze i najnowsze oprogramowanie dla wszystkich Amig!!!

Oto kilka wybranych gier:
* **TRANSPLANT** 1d - super strzelanina kosmiczna, także dla 2 graczy! (WB2/3)
* **BRUTAL: PAWS OF FURY** 1d - coś dla miłośników bijatyk...
* **TEAM 17 PACK** 1d - dwie gry: kręgle KING PIN i demo ALIEN BREED 3D AGA
* **ALIENOID** 1d - zabójczy Arkanoid
* **STAR DUST** 1d - niewiarygodna strzelanina kosmiczna i... tunel śmierci!

i kilka wybranych użytków:
* **GFX CON 1.7** 1d - bezkonkurencyjny program do konwersji grafiki!
* **FAST VIEW 1,51** 1d - wyświetli: IFF, GIF, BMP, PCX, JPG i... HAM8 na A500! (WB2/3)
* **MATH SCRIPT 2.1** 1d - z nim napiszesz każdy wzór matematyczny (WB2/3, MUI)
* **SUPER DUPER 3.13** 1d - najszybszy program do kopiowania dysków! (WB2/3)
* **VIRUS KILLERS** 1d - Virus Checker 6.58 i VirusZ II 1.18, stale uaktualniane! (WB2/3)

Oraz coś dla koneserów:
* **TABU PART** I 5d - zdjęcia najsłynniejszych modelek!
* **TABU PART II, III, IV, V** - wszystkie po 5d.

I coś dla oszczędnych:
* **TAŚMY VBS 180 min.** przygotowane na zamówienie zawsze TANIEJ niż gdzie indziej!

Pisz na adres:
JACEK PAŁKA
ul. Brzozowa 79
13-230 Lidzbark Welski

AMIGA IS THE BEST!

AMIGA LIFE!

PEŁNA OFERTA = dyskietka 3,5" + koperta zwrotna + znaczek za 60 gr. + typ Amigi

---

GIFT INTERNATIONAL SOFTWARE SERVICE

Dyskietki z programami Shareware Freeware Public Domain

AMIGA

GRY
PR. UŻYTKOWE
GRAFIKA
MUZYKA
DEMO

1 zł. 50 gr. 1 szt.

Katalog na dwóch dyskietkach po przesłaniu dwóch złotówek i pięćdziesięciu groszków (gotówką lub w znaczkach pocztowych, a najlepiej przekazem). Nie zapomnij o podaniu swojego adresu.

GIFT-ISS
skr. poczt. 36
ul. I.Mościckiego 1
24-100 PUŁAWY

Po wielu latach dominacji wielkiego HITU - DOOMa na PC-ta również na AMIGĘ powstała gra dorównująca mu jakością grafiki, szybkością działania oraz niesamowitą wprost " grywalnością ". OTO nasz produkt: pierwszy na świecie amigowski odpowiednik DOOMa!

Gra zrealizowana jest w klimacie grozy, śmierci i krwi. CYTADELA jest mrocznym i posępnym miejscem wszechświata. Dla odważnych spełniem siebie a dla słabych miejscem ich chrztu. Ponad 20 etapów piekła na najwyższym światowym poziomie graficznym i muzycznym. TA gra, zanim powstała stała się najlepsza.

Dodatkową atrakcją jest intro - doskonały renderowany film...

wymagania: dowolna amiga z 1 mb ram



80-853 Gdańsk
ul. Wały Jagiellońskie 1
budynek ŻAKA

tel. (058) 31-41-15 w. 33
fax. (058) 31-33-38 w. 55

cena det. 39.9!
dzwoń i sprawdź nowe ceny!

CYTADELA



GRA NIE DLA CIEBIE

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

PRIMAR-B

ELBOX 500/2MB

Rozszerzenie do Amigi 500
o 2 MB RAM.
Test: AMIGA 6/93.
229 zł (bez zegara)
249 zł (z zegarem)

ELBOX CDTV/2MB

Rozszerzenie do Amigi CDTV
o 2 MB FAST RAM
Test: AMIGA 12/94.
243 zł

ELBOX 600/1MB

Rozszerzenie do Amigi 600
do 2 MB CHIP RAM.
139 zł (bez zegara)
159 zł (z zegarem)

ELBOX 500+/1MB

Rozszerzenie do Amigi 500+
do 2 MB CHIP RAM.
90 zł

Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.

KOPROCESORY

Test: C&A 10/95.

68881 PGA – 16MHz	39 zł
68881 PGA – 20MHz + osc.	49 zł
68882 PGA – 20MHz + osc.	109 zł
68882 PGA – 33MHz + osc.	190 zł
68882 PGA – 50MHz + osc.	390 zł
68882 PLCC	jeszcze taniej

ELBOX 1200/4MB

Rozszerzenie do Amigi 1200
o 4 MB 32-bitowego FAST RAM
z zegarem i podstawką
pod koprocesor.
Test: AMIGA 9/94.
479 zł

Wkrótce karty TURBO do A500 i A1200

ELBOX
30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4
TEL. 23 66 77 w. 10 48



Zamówienia: ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99 • TEL. (0 12) 23 66 77 w. 10 48 • FAX (0 12) 22 36

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:

AMIKOM	Białystok, ul. Piłsudskiego 38
MICROMAN	Bielsko Biała, pl. Wolności 3
VIDEOBIT	Bielsko Biała, ul. Barlickiego 10
SEPTIMA	Bydgoszcz, ul. Świętojańska 2
VIOLIN	Chełm, ul. Lwowska 18B
AMI-COMM	Gdańsk, ul. Wały Jagiellońskie 1
ANIMART	Gdynia, ul. Olsztyńska 15
MAWIX	Gdynia, ul. Jana z Kolna 2
TOMBA	Gdynia, ul. Śląska 33
BASTA	Katowice, ul. Drozdów 13 B
CATOM	Katowice, ul. Mickiewicza 4
GEPARD	Katowice, ul. Piotra Skargi 6
MICROMAN	Katowice, pl. Rostka 3
VIDEOBIT	Katowice, ul. Skargi 6 (Supersam)
GAME SHOW	Koszalin, ul. Zwycięstwa 190
BAJPCTEK	Kraków, ul. Wiślna 8
BIT COMPUTER	Kraków, ul. Krzyża 6
XYZ MIKROKOMPUTERY	Lublin, ul. Okopowa 6
ALL IN ONE	Łódź, ul. Piotrkowska 111
BAJPCTEK	Nowy Sącz, ul. Wąsowiczów 10
MIKRO-FAN	Olsztyn, ul. Wolności 2/3
ARWAL	Opole, ul. Wyszomirskiego 1
BI & K	Poznań, ul. Mielżyńskiego 16
BI & K	Poznań, ul. Wierzbięcice 31
JOY	Poznań, ul. Roosevelta 9
METRO COMPUTER	Poznań, ul. Ratajczaka 31
AGNUS COMPUTERS	Rybnik, ul. Sobieskiego 23
MICROMAN	Rybnik, Rynek 4
DABI KOMPUTER	Rzeszów, ul. Podwisłocze 46
DYNAMIC COMPUTER	Sosnowiec, ul. Modrzejowska 16
BLANKA	Stargard Szczeciński, ul. Wielkopolska 9
ENTERPRISE 2	Stargard Szczeciński, ul. Szczecińska 92
ADMIRAL COMP	Szczecin, ul. Monte Cassino 37
VANGELIS	Toruń, ul. Spokojna 29
VIDEOBIT	Tychy, ul. Hlonda 77
AMIGA	Warszawa, ul. Batorego 10
HDP ELECTRONICS	Wrocław, ul. Kościuszki 4 IVp.
AMICOM	Zamość, ul. Piłsudskiego 14/82
VADIM	Zielona Góra, ul. Kupiecka 28



KANTYNA



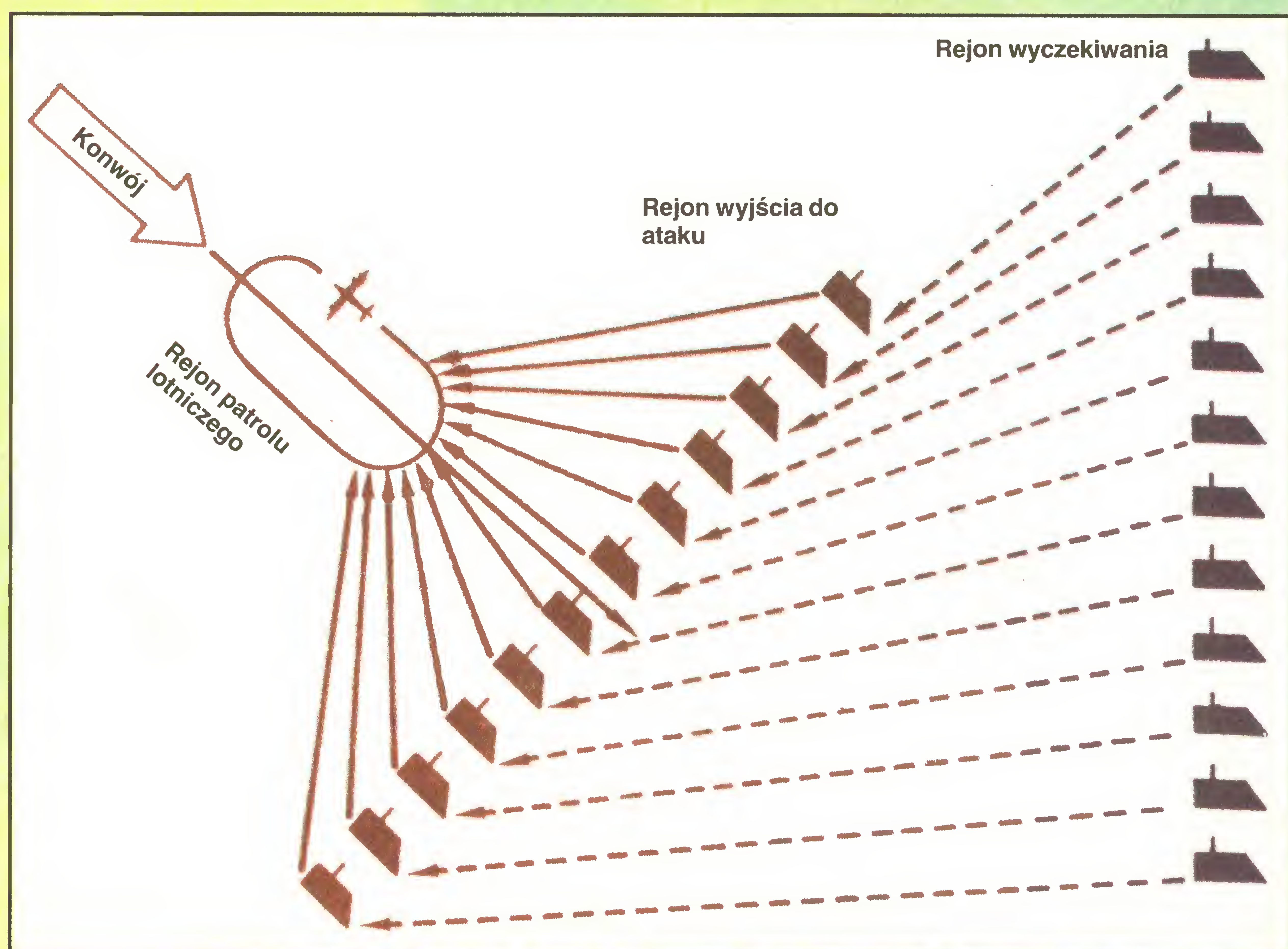
W trzeciej części opowieści o historii sztuki taktycznej na morzach i oceanach zajmę się wiekiem XX. Stulecie to charakteryzuje się intensywnym rozwojem broni morskich i sposobów jej zastosowania. Na początku wieku dopiero raczkowały prawdziwe okręty pancerne o napędzie parowym, o broniach podwodnych słyszało się niewiele, a samoloty ledwo co oderwały się od ziemi i nikt na razie nie myślał o wprowadzeniu ich na pokład okrętu wojennego. W ciągu tych 95 lat wyposażenie flot zmieniło się diametralnie. Dziś okręty napędzane są reaktorami atomowymi, częściej używają rakiet niż dział. Pod wodą czyha zagrożenie nie tylko dla jednostek nawodnych, ale i dla celów położonych w głębi lądu. Samolot i śmigłowiec to jedne z najistotniejszych elementów pola walki. Popatrzmy, jak się to rozwijało.

Od połowy XIX wieku na morzach coraz istotniejszą rolę odgrywały jednostki o napędzie parowym. W wielu flotach dość długo sceptycznie oceniano możliwości tego rodzaju napędu i długo wzbraniano się przed jego wprowadzeniem. Dodatkowym czynnikiem, który wpływał na taką postawę, był brak większych starć morskich, co uniemożliwiało ocenę możliwości bojowych okrętów o takim właśnie napędzie. Powoli jednak para wypierała żagle, podobnie jak stal wypierała drewno z konstrukcji okrętów. Okres ten charakteryzował się nieustannym eksperymentowaniem. Powstawały pojedyncze jednostki, będące wynikiem różnych pomysłów i teorii. Doprowadziło to do powstania flot o tak zróżnicowanym składzie, że praktycznie każdy okręt powinien działać samodzielnie, gdyż niemożliwością stało się tworzenie zespołów z braku jednostek o podobnej charakterystyce. W latach 60. ubiegłego stulecia nastąpiło nawet cofnięcie się w taktyce. Powodem tego stała się bitwa pod Lissą z roku 1866, gdzie dość przypadkowo okręty austro-węgierskie zatopiły kilka jednostek włoskich za pomocą taranowania. Doprowadziło to do powstania błędnych teorii o nastaniu ery tarana i przesunięciu artylerii do roli pomocniczej. Przykładem jednostki z tego okresu był przedwojenny polski hulk ORP Bałtyk, dawniej francuski pancernik Paris, z charakterystyczną ostrogą do taranowania.

Po tym okresie nastąpił gwałtowny rozwój potęg morskich. Do uzbrojenia zaczęto wprowadzać nowe okręty przystosowane głównie do walki artyleryjskiej. Pojawiły się także nowe bronie, takie jak mina i torpeda. Powstawać zaczęły też nowe teorie zastosowania flot. Coraz głośniej zaczęto mówić o panowaniu na morzu jako czynniku decydującym o zwycięstwie. Pamiętać należy, że są to czasy potęg kolonialnych, gdzie terytoria zamorskie stanowiły główne źródło zaopatrzenia w surowce do produkcji wojennej. O panowaniu na morzu, według tych teorii, decydować miała jedna, walna bitwa. Najlepszym przykładem tej doktryny była bitwa pod Cuszimą w 1905 roku, gdzie flota japońska rozgromiła eskadrę rosyjską podążającą z odsieczą do oblężonego Port Artur. Zrewidowała ona dotychczasowe poglądy teoretyków i doprowadziła do powstania taktyki, której najważniejszymu elementami stały się: manewr oraz siła uzbrojenia artyleryjskiego i torpedowego. Bitwa ta stała się ponadto modelowym przykładem zastosowania taktyki postawienia kreski nad T. Jest to manewr najbardziej porządany przez wszystkich dowódców prowadzących swe eskadry do boju artyleryjskiego. Polega on na przecięciu kursu przeciwnika pod kątem prostym i okrążeniu go, odcinając drogę odwrotu do bazy. Ustawienie takie pozwala okrętom przecinającym kurs na prowadzenie ognia salwami burtowymi, przeciwnik natomiast może strzelać jedynie z dział umieszczonych na dziobie okrętu. Jeśli uda się jednocześnie zniszczyć okręt admiralski, może to doprowadzić do zamieszania w szyku przeciwnika i ułatwić okrążenie reszty eskadry.

Doktryna walnej bitwy przetrwała bardzo długo. Podczas I Wojny Światowej zarówno Anglicy, największa potęga morska tych czasów, jak i Niemcy dążyli do decydującego starcia, mającego doprowadzić jedną ze stron do panowania na morzu. Obie strony za taką bitwę uznały Bitwę Jutlandzką i obie ogłosiły się jej zwycięzcą. Niemcy, będąc stroną słabszą, zadali przeciwnikowi większe straty, natomiast Anglicy zmusili wroga do wycofania się z boju i powrotu do baz. Wojna ta stała się również pierwszym, na taką skalę, polem walki, na którym zaczęto wykorzystywać okręty podwodne. Najsilniej rozwinęły taką flotę Niemcy kaiserowskie. Broń ta w pierwszym okresie wojny przeznaczona został do atakowania wrogich okrętów nawodnych. Służyły do tego zarówno torpedy, jak i miny rozstawiane na szlakach komunikacyjnych przez łodzie podwodne. Po Bitwie Jutlandzkiej, przeniesiono ciężar walki na front ekonomiczny. Głównym celem ataków podwodniaków stały się statki handlowe zdążające do portów przeciwnka. W tym okresie technika nie pozwalała jeszcze na wystrzeliwanie torped w położeniu podwodnym i ataki przeprowadzane były z reguły nocą. W początkowym okresie statki handlowe pływały praktycznie bez ochrony. W miarę narastania zagrożenia zaczęto wprowadzać na coraz szerszą skalę system konwojowy. W tym też okresie pierwsze kroki zaczęło stawiać lotnictwo pokładowe. Nie odegrało ono jednak większej roli podczas tej wojny, ograniczając się głównie do prowadzenia zwiadu.

W okresie międzywojennym nastąpił rozwój nowych broni morskich wprowadzonych podczas I Wojny Światowej. Okręty podwodne miały coraz większy zasięg i były uzbrajane w doskonalsze torpedy. Najdynamiczniej roz-

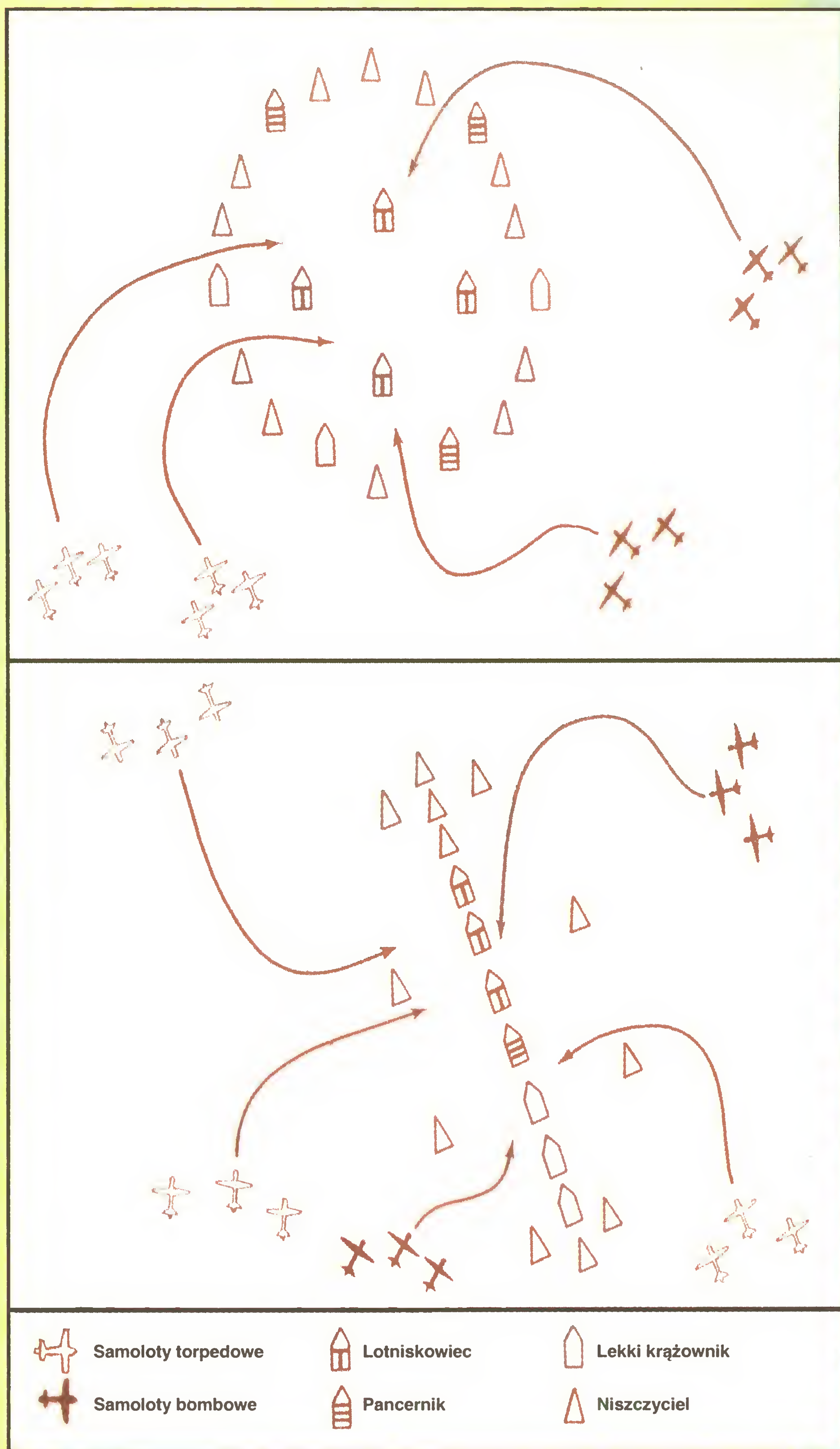


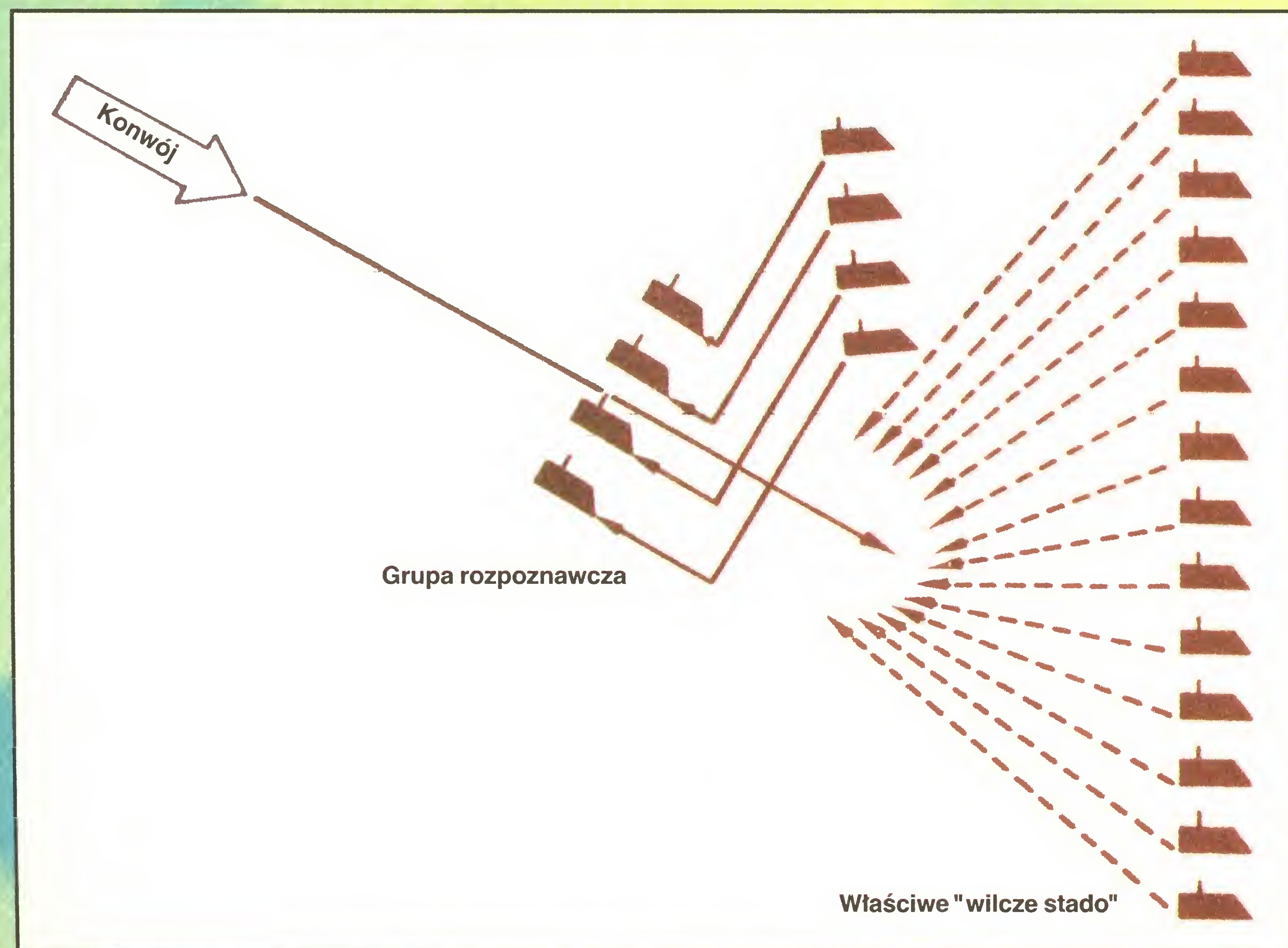


winęło się lotnictwo morskie. Powstały okręty uzbrojone w samoloty - lotniskowce. Wprowadzenie tego środka walki nie zmieniło poglądów taktycznych, ukształtowanych podczas minionej wojny. Nadal twierdzono, że o sukcesie wojny morskiej ma decydować jedna lub dwie generalne bitwy staczane przez okręty artyleryjskie. W tym właśnie kierunku posuwał się głównie rozwój flot. Sprawą niedocenianą przez wielu teoretyków stało się panowanie w powietrzu. Na dobrą sprawę tylko Japończycy postawili na lotnictwo pokładowe i to też nie do końca, budując jednocześnie kosztowne superpancerniki. Nadal niedoceniane, pod względem operacyjnym, pozostały okręty podwodne. Zwrot w myśleniu nastąpił dopiero w 1941 roku.

Lata II Wojny Światowej wykazały, że dotychczasowe doktryny są już przeżytkiem. Od początku działań coraz większe znaczenie zaczęły uzyskiwać nie doceniane dotąd środki walki. Na europejskim teatrze działań, wobec przewagi morskiej Anglii, próby prowadzenia działań korsarskich przez nawodne okręty Niemiec hitlerowskich nie powiodły się. Doprowadziło to do rozwinięcia się na szeroką skalę wojny podwodnej. W pierwszym okresie okręty podwodne działały pojedynczo lub w niewielkich grupach. Wobec rozwijania się systemu konwojowego nastąpiła zmiana taktyki. Łodzie podwodne zaczęto grupować w duże zespoły zwane "wilczymi stadami". Na ich rzecz rozpoznanie prowadziło też lotnictwo. Taktyka ta wyglądała następująco. Po wykryciu konwoju przez lotnictwo o jego pozycji powiadamiane było "wilcze stado". Okręty podwodne opuszczały swoje rejony wyczekiwania i udawały się w kierunku wykrytego konwoju. Po zlokalizowaniu go przystępowały do nieustannych ataków trwających dzień i noc do wyczerpania torped lub zniszczenia konwoju. Jeśli rejon działania "wilczego stada" znajdował się poza zasięgiem lotnictwa rozpoznawczego, wydzielano kilka jednostek, których zadaniem była lokalizacja konwoju. Po jego wykryciu powiadamiały one pozostałe okręty i dalej scenariusz przebiegał podobnie. Taktyka ta przyniosła Aliantom największe straty i zmuszała do angażowania dużych środków w akcji konwojowej.

Inaczej sprawa wyglądała na dalekowschodnim teatrze działań. Ze względu na specyfikę - walki na wyspach - największą rolę odgrywała tam marynarka wojenna, a w szczególności lotnictwo pokładowe. W pierwszym okresie przewagę uzyskali działający z zaskoczenia Japończycy. W miarę przestawiania przemysłu amerykańskiego na tory wojenne, flota tego kraju zaczęła uzyskiwać przewagę. Punktem zwrotnym stała się bitwa o Midway, w której zniszczony został trzon floty lotniskowców japońskich wraz z doświadczoną kadrą lotniczą. Mimo późniejszych prób, nie udało się już admirałom spod znaku Wschodzącego Słońca odzyskać przewagi na morzu. Sposoby ataków japońskiego lotnictwa i szyki zespołów lotniskowców amerykańskich przedstawiam na mapkach.





W dziedzinie walki artyleryjskiej w tym okresie nie nastąpiły większe zmiany, a boje te nie miały już tak zdecydowanego wpływu na przebieg działań.

W dzisiejszych czasach walka odbywa się w zasadzie na dystansach przekraczający zasięg widzialności wzrokowej. "Okiem" dowódcy stał się radar, a główną bronią są rakiety i samoloty. O zwycięstwie decyduje poziom doskonałości systemów obrony przeciwrakietowej i jakość użytych rakiet. Wojny morskie całkowicie zmieniły swoje oblicze i nadal je zmieniają.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

PS. Jeśli kogoś interesują dodatkowe szczegóły dotyczące taktyki wojen morskich, czekam na listy.





Witaj, strudzony Wędrowcze. Siądź w ciepłym kącie i przy kuflu złocistego napoju posłuchaj nowych opowieści.

TAWERNA prowadzona już od pół roku (oklaski i ofiary z dziewiczych elfek, prosimy!) witała w swych progach przeróżnych gości. Byli tu owiani mgiełką tajemniczości magowie, małomówni druidzi; gościliśmy również utalentowanych bardów oraz równie zdolnych złodziei. Najczęściej jednak bywali tu złaknieni piwa wojownicy, zarówno Ci mniej szlachetnie urodzeni - najemnicy i zwykli żołnierze, jak i Ci rekrutujący się spośród "wojowniczej szlachty", to znaczy rycerze.

Drużyna "zaopatrzona" w takich osobników ciągnie z ich obecności jedną istotną korzyść - oparcie w walce. Co by o nich nie powiedzieć, wojownicy ci są niedoścignieni, jeśli chodzi o sztukę władania mieczem, toporem czy buzdyganem. Ich stereotypowe uzbrojenie to właśnie któraś z wymienionych broni (najczęściej miecz), bądź też coś cięższego - broń dwuręczna (istnieją specjalne "wersje" większości popularnych broni). W drugiej ręce, o ile takową dysponuje (czytaj: nie używa broni dwuręcznej, bądź też nie doświadczył spotkania z krasnoludem Siekaczem Wojowniczych Rąk), zwykle dzierży solidną, metalową tarczę. Korzyści z posiadania takiego zestawu są ogromne - nierzadko przekonują się o tym na własnej skórze obrzydliwi orkowie i gobliny.

Wojownicy, jak już wspomniałem, najlepiej nadają się do walki. Co bardziej złośliwi mogliby skreślić słowo "najlepiej" i napisać "jedynie". Niestety, większość komputerowych gier RPG zakłada, że wojownik to zakuty w stal idiota, który poza walką nic innego nie potrafi. Ma to odzwierciedlenie w zwykle stosunkowo niskim współczynniku inteligencji bohatera oraz jego magicznej oporności (nie, to nie błąd, "oporności", nie "odporności"). Nasz zabijaka w nielicznych tylko grach otrzymuje możliwość władania magią, a i to w ograniczonym zakresie (nie może się równać nawet z początkującym czarodziejem). Przykładem gry, w której nasz "warrior" może czynić abracadabra jest klasyczny cykl: Dungeon Master. Ekwipunek wojownika zwykle stanowi miecz, tarcza, zbroja i temu podobne militaria. Zahartowani wojownicy są jedyną nadzieją drużyny, która wyruszając w nieznane zapomniała ubezpieczyć się na życie...

- Gdzie są moje pieniądze?!?! - zawołał zapewne niejeden z gości po opuszczeniu TAWERNY. Zniknięcie sakiewki, wbrew pozorom, cudem nie jest. To sprawka szybkich niczym cięcie miecza rąk wprawnego złodziejaszka. A takich wszędzie pełno, nawet w tak doskonałym lokalu jak nasz. Mimo swoich niespecjalnie eleganckich skłonności, opryszek może okazać się wielką pomocą dla drużyny, nie ma bowiem równych mu w otwieraniu zamków przy pomocy wytrychów, czy też lokalizowaniu pułapek. W ostateczności bez wątpienia da się skłonić do mniej heroicznych czynów, takich jak ukradzenie czegoś, oszustwo, czy też... zabójstwo. Jedno jest pewne: posiadanie w swych szeregach sprytnego rzezimieszka pozwoli Tobie oraz Twym kompanom bezpiecznie wymigać się z najprzeróżniejszych sytuacji (zwykle niemiłych).

Z budynku uniwersytetu wychodzi brodaty mężczyzna w podeszłym wieku, z wyniosłym kapeluszem i pięknie zdobioną laską. Każdy, nawet troll, zorientowałby się w fachu tego osobnika. Czarodzieja nie można pomylić z nikim innym. Mimo, że o sprawach magii pisaliśmy już na łamach TAWERNY, pozwolę sobie zakreślić jeszcze kilka słów o tej "magicznej profesji". Bez używania magii czarodziej zupełnie nie radzi sobie w walce wręcz. Jeżeli jednak uniesie swoją laskę i wypowie zaklęcie, wówczas biada jego wrogom! Potęga, którą dysponuje mag, nigdy nie powinna być niedoceniana. Może on oślepić ofiarę, omamić ją tak, by atakowała przyjaciół, bądź też dokonać na niej innych potworności, o których nawet nie wspomnę.

Ludzie powiadają, że gdzieś w odległym borze, w niewielkiej jaskini, osiadł samotnik, który ukochał sobie naturę. Każdego dnia oddaje jej cześć, błogosławiąc las i zamieszkujące go zwierzęta. Pustelnik ów odbywa wędrówki w poszukiwaniach egzotycznych ziół, z których później wytwarza magiczne eliksiry; a te ponoć wielu uratowały życie. Niektórzy powiadają, że człowiek ten para się magią. Mowa oczywiście o druidzie. Druid, z natury spokojny i małomówny, nie nadaje się do walki, czy też plotkarstwa. Jeżeli jednak wraz z kompanami będziesz zmuszony skonfrontować naturę i zwierzęta, wówczas nie znajdziesz lepszego sojusznika. Jak już wspomniałem, druid zajmuje się zielarstwem i z tego powodu znacznie lepiej radzi sobie z poszukiwaniem rzadkich roślin (Realms of Arkania). Mimo że druidzi generalnie nie przepadają za towarzystwem, mogą okazać się wielce pomocni dla drużyny zagubionej pośród gęstwin lasu.

Podsumowując, stoisz na czele doborowej kompanii, mogącej sobie poradzić w niemal każdej sytuacji. Potrafisz doskonale władać bronią, rzucać mroczne zaklęcia, otwierać zamki, czy też preparować mikstury z rzadkich ziół. Teraz pozostaje Ci tylko wyruszyć w nieznane i przeżyć (lub nie) niesamowite przygody. Wszystko przed Tobą!

DOBRE SŁOWO NA DROGĘ

Jak być może zwróciłeś uwagę, w tym miesiącu Tawerna skurczyła się do jednej strony. Złożyły się na to takie czynniki jak rejs Tomka oraz konkurs "ŚMIERĆ REBELII!", który to mam przyjemność prowadzić. W następnym miesiącu jednak wszystko powróci do normy. Do zobaczenia, Wędrowcze!

PS. Wszystkie uwagi proszę przesyłać do TAWERNY, mieszczącej się przy ulicy Rozewskiej 28, w Gdyni (kod runiczny: 81-055).

Szymon Grabowski

ŚMIERĆ REBELII!

Zastanawiasz się pewnie, drogi Czytelniku, cóż może kryć się pod tak oryginalnym tytułem. Nie jest to recenzja najnowszej gry doomopodobnej. Nie jest to rozwiązanie Monkey Island IV. Nie jest to również artykuł opiewający konkretny gatunek gier. TO JEST KONKURS!

Działo się to dawno, dawno temu, kiedy to na odległych Krainach Bólu krwawą i bezwzględną ręką rządził Imperator Sajmonus I. Niewolnictwo było na porządku dziennym, zaś masowe egzekucje wtapiały się w wizerunek Cierpienia - posępnej stolicy Imperium. Nie wszystkim podobał się taki stan rzeczy. Na wschód, za Górami Odtrącenia, rozwijały się dwa niezależne królestwa: ciemnych elfów oraz brodatych krasnoludów. Imperator upatrywał w elfach kolejnych sojuszników, którzy wzmocniliby Ciemną Stronę Mocy. Krasnoludowie byli całkowicie odmiennego wyznania i od wieków dążyli, aby ciemne elfy nie zbratały się z Imperium. Z biegiem czasu narodziła się czwarta potęga - zastępy ciągnące zarówno z Imperium, jak i z Królestwa Elfów. Zasiedlili oni bezludną wyspę na dalekiej północy, nadając jej nazwę Nadzieja. Wkrótce później stanęły pierwsze osady rebeliantów, a wśród nich stolica - Niezależność. Sajmonus I nie ukrywał swojej wściekłości. Powziął on na-tychmiastową i niezwykle rzeczową decyzję: ŚMIERĆ REBELII! Problem pozostał mu jeden - wyznaczenie generała, który dowodziłby przebiegiem operacji. Z każdym dniem zgłaszało się więcej chętnych...

Rok 345
w kaledarzu Imperium

Sajmonus I ogłasza ogromny plebiscyt, mający na celu wyłonienie przywódcy operacji o kryptonimie "ŚMIERĆ REBELII!".

1. Napisz cztery słowa, które udowodnią, iż przynależysz do Imperium oraz że jesteś dozgonnym wyznawcą Ciemnej Strony Mocy.

2. O czym (lub o kim) mówi poniższy wiersz?

Kiedy cię ogarnie,
kiedy cię spowije koszmarnie,
przestaje ci na wszystkim zależeć.
Jeżeli jeszcze po Ciebie nie przyszła,
wówczas możesz ją wysłać
każdemu, komu tylko zapragniesz.

3. Powiedz, cóż łączy wszystko i wszystkich? Cóż wszystko przenika, wszystkim rządzi, wszystko napełnia swą wielkością? Cóż obarcza sobą tylko wybranych? Cóż łączy cierpienie z radością?

4. Jakim to czarem najczęściej smaga się wroga? Jaki czar jest domeną Władcy Lochów, który potem został zapożyczony do wielu innych gier RPG?

5. W których grach (wymień tytuły) mają miejsce zmagania pomiędzy Imperium a rebeliantami?

Po rozwiązaniu pięciu powyższych zadań prześlij odpowiedzi na kartce pocztowej na adres: TAWERNA, ul. Rozewska 28, kod runiczny: 81-055, miasto Gdynia zwane przez niektórych Nienawiścią. Dzięki temu zostaniesz mianowany dowódcą i otrzymasz (w zależności od wyników Twoich odpowiedzi) odpowiednią liczbę Naznaczeń Mocy, jakże istotnych w ostatecznej konfrontacji. Pospiesz się jednakże - termin nadsyłania rozwiązań upływa wraz z 30 październik! Do zobaczenia za miesiąc.





Dzisiaj dobra wiadomość dla wszystkich miłośników gry "Black Crypt". Na zadane w numerze 8/95 pytania otrzymałem masę odpowiedzi. Dlatego też dzisiejsze S.O.S. będą trochę odmnienne, zdominowane głównie przez "Skrzynkę kontaktową". Mam nadzieję, że nie weźmiecie mi tego za złe. Zapraszam do lektury.

TAJEMNICA STATUETKI

Mój problem dotyczy gry "Tajemnica Statuetki". W skrócie opowiem jak dochodzę do miejsca, w którym utknąłem. Gra zaczyna się na wyspie. U pokutnika na bazarze widzę rzadką monetę. Z plaży biorę miedziaka i wymieniam go na monetę. Spijam faceta z lornetką i za jej pomocą dostaję się do kina, gdzie spotykam handlarza antykami. Daję mu monetę i słucham jego opowiadania. Otrzymuję także zaklęcie. W drodze na lotnisko porywają mnie jacyś ludzie. Gdy się budzę, jestem zamknięty w jednym pomieszczeniu i nie wiem, jak się stąd wydostać.

Tomasz Deluga
Oleszyce

Tak, tak, wracamy ponownie do tego problemu. A nie mówiłem? Na początku musisz użyć wyłącznika. Następnie pluj w drzwi, aż zabraknie Ci śliny. Uzupełnij ten brak, używając plamy wilgoci. Ponownie pluj w drzwi aż do skutku. Następnie opluj klamkę, kabel zasilający i wyłącznik. W wyłącznik pluj, aż zabraknie Ci śliny i uzupełnij ją w wiadomy sposób. Krzyknij w stronę dziurki od klucza: "Zginiesz, szczurze". Wyrwij kabel zasilający. Opluj szczelinę między drzwiami a podłogą. Opluj kabel zasilający. Teraz strażnik zostanie sparaliżowany prądem, a Ty możesz uciec.

FURY OF THE FURRIES

1. Jak w grze "Fury of the Furries" przesuwać kamienie SpiderManem?
2. Jak nagrywać stan gry?

Tomek Rottbard
Błonie

O la la. Musimy sobie wyjaśnić kilka rzeczy. Z Twojego listu wynika, że nie bardzo jesteś zorientowany w temacie. Nic nie szkodzi, zaraz Ci wszystko wyjaśnię. Jak zapewne się zorientowałeś, głównych bohaterów jest czterech. Żółty ma specyficzną możliwość strzelania ogniem, dzięki niej będzie mógł unicestwić wszystko, co się rusza i zawadza. Czerwony może przegryzać bardziej zwietrzałe głazy lub kruszyć je pięścią. Zielony (nazwany przez Ciebie Spider-Manem) posługuje się liną, którą przyczepia do wszystkiego, co imituje sufit. Dzięki temu może on odsuwać poluzowane kamienie. Niebieski jest płetwonurkiem, może więc poruszać się pod wodą. Potrafi upolować niejedną rybę, używając swych śmiercionośnych bąbelków. Stan gry zapisywany jest po przejściu pięciu kolejnych leveli danego etapu.

GOBLINS 2

Piszę do Ciebie już drugi raz z problemem w grze "Goblins 2". Tym razem utknąłem na trzecim poziomie w levelu Puits. Otworzyłem drzwi do wielkiego potwora i nie wiem co robić dalej. W ekwipunku mam: Dentier (zęby), Mayonnaise (majonez), Tabouret (taboret), Enclume (kowadło), Gentixir (eliksir grzeczności) oraz dwa skafandry (Scaphandre1 i Scaphandre2). Proszę o krótką podpowiedź. W numerze 5/95 publikujesz list czytelnika z Chrzanowa. Pisze on o tym, że słyszał, iż w "Mortal Kombat 2" można oprócz Fatality i Frendship zrobić także Animality i Nudality. Ty odpowiadasz mu, że to nieprawda. Rzeczywiście, w MK 2 nie występują tego rodzaju ciosy, ale już niedługo ma się ukazać trzecia część tej krwiożerczej nawalanki, gdzie co prawda nie będzie występowało Nudality, ale Animality będzie.

Marcin Kordasz
Poznań

Fingusem należy wejść do przejścia (SOUTERRAIN) i nacisnąć guzik. Kiedy potwór zacznie poruszać szczękami, Winklem wejdź przez drzwi (PORTE) do jego wnętrza i użycz mu swego głosu, co da efekt powrotu do życia monstrum. Fingusem, wykorzystując przerażenie strażnika, stań na taborecie i przyczep hak z liną (PALAN) do jego pasa. Teraz Winklem, używając zdobytych szczęk, możesz przestraszyć strażnika. Kiedy spadnie i zawiśnie na linie, Winklem obciąż go dodatkowo, zrzucając mu kowadło. Pokrywa (COUVERCLE) przywiązana do tej samej liny, na której zwisa strażnik, podniesie się i odsłoni wejście do studni (PUITS). Teraz załóż skafandry na obydwa Gobliny i skacz w głąb. Myślę, że ten krótki opis Ci starczy.

Jeśli chodzi o MK 2, to dziękuję za informację. Faktycznie, ktoś zrobił sobie niezły dowcip, rozpuszczając fałszywą wieść o Nudality.

LURE OF THE TEMPTRESS

W grze "Lure of the Temptress" w opisach zamieszczanych w różnych czasopismach jest napisane, że naszyjnik, który otrzymałem w sklepie, mam podarować barmance. Problem w tym, że jest tam tylko barman, który go nie chce przyjąć.

Kamil Kołodziejski
Kielce

Po zabraniu krzesiwa powinieneś iść do Magic Cautrayol i wejść do tawerny. Porozmawiaj dwa razy z Markusem (siedzi przy stole), a następnie go przekup (BRIBE MARKUS). Teraz ponownie z nim porozmawiaj. Wówczas powinna już być przy barze kobieta, której musisz dać naszyjnik (GIVE GEM TO NELLIE) otrzymany w sklepie.

LURE OF THE TEMPTRESS

Nie mogę przejść tej gry, ponieważ gdy wyjdę z celi, Skorl w końcu zawsze mnie dogania. Co trzeba zrobić, by przejść dalej?

Erni
Lublin

Musisz zabrać pochodnię (GET TORCH), która natychmiast Ci upadnie na siano. Wówczas Scorl próbuje ugasić pożar, a Ty musisz wybiec z celi i zamknąć drzwi (CLOSE DOOR). Scorl zostawił klucz, więc zamknij nim drzwi. Teraz już Cię nie dogoni.

LURE OF THE TEMPTRESS

Nie mogę znaleźć krzesiwa, powinno się znajdować w kuźni, ale go tam nie ma. Czy gra jest uszkodzona, czy krzesiwo pojawia się dopiero po wykonaniu jakiś kolejnych czynności?

Wojciech Węgrzynowski

Musisz porozmawiać z kowalem i wybrać odpowiedź "I have recently esceaped from the Scorl". Następnie ponownie z nim porozmawiaj (TALK TO LUTHERN) i wówczas możesz zabrać krzesiwo (GET TINDERBOX).

LURE OF THE TEMPTRESS

Dostałem się do jaskiń znajdujących się za dużymi, drewnianymi wrotami z wymalowanym smokiem. Tam znajdują się mniejsze drzwi, które otwiera się za pomocą czaszek. Pierwsze z nich otwieram spokojnie, ale drugich nijak nie potrafię otworzyć. W jaki sposób poprzestawiać czaszki?

Marcin Bienek
Katowice

Zaraz po wejściu do jaskini powinieneś dać smokowi napój (USE POTION ON DRAGON). Następnie porozmawiaj z nim. Aby opuścić jaskinię, należy nacisnąć lewą czaszkę, dalej także lewą.

FLASHBACK

Przeszedłem pierwszy poziom gry. Na drugim levelu utknąłem zaraz na początku. Idę w prawo, w lewo, próbuję skoczyć i złapać za krawędź wyższego występu i nic. Zjeżdżam windą na dół i nic. Może jest jakieś tajne przejście? Proszę o wskazówki, jak ruszyć w tym drugim poziomie i jak ukończyć pozostałe.

Rafał K.
Żernica

Aby podładować tarczę, najpierw opuść się na rękach, a potem zeskocz na sam dół, do stacji energetycznej. Później udaj się na górną platformę i przeskocz wyżej. To najtrudniejszy element, ale możliwy do wykonania. Najlepiej wykonać go z klawiatury (SHIFT + kierunek, a potem sam SHIFT). Dalej wpadniesz na dwóch cybernetycznych gliniarzy. Po strzelaninie pogadaj z ocalałym gościem. Po filmiku dostaniesz jeszcze osobiste pole siłowe i parę rad. Możesz wrócić i naładować tarczę. Idź dalej w prawo, znajdziesz mutanta oraz uszkodzoną konsoletę windy. Brakujący panel znajduje się nieco dalej, na prawo. Teraz pozostaje Ci już tylko udać się do Ameryki. Idź do baru, od barmana dowiesz się o jakimś tajemniczym osobniku. Idź w prawo, a spotkasz owego człowieka, który może Ci załatwić bilet na mega-show DEATH TOWER. Można tam wygrać wspaniałe nagrody, lecz można także stracić życie. Oczywiście, nie ma nic za darmo, musisz zapłacić za bilet, tak więc nie pozostaje nic innego, jak nająć się do pracy. Udaj się do Afryki i załatw u gubernatora odpowiednie papiery, potem pojedź do Europy do Job Center. Zabierz przydzieloną pracę (z komputera z włączonym monitorkiem), przy okazji podładuj tarczę i nagraj stan. Dalej radź sobie sam, bądź też skorzystaj z podpowiedzi zamieszczonych w S.O.S. z czerwcowego numeru ŚGK.

CURSE OF ENCHANTIA

Znajduję się na cmentarzu. Udaje mi się wpuścić w maliny Drakulę. Potem zbieram tony różnych rzeczy i znajduję nagrobek. Co mam robić dalej?

Marcin Bienek
Katowice

Po następnej wizycie u maga znajdziesz się na cmentarzu. Przy pomocy szczątków jakiegoś biedaka wydostań się z trumny. Pierwszego wampira załatwisz, usuwając mu się drogi. Następnego uderz łopatą, popchnij nagrobek, trzeciego zabije Twój oddech (po zjedzeniu kanapki z czosnkiem). Pozbieraj krzyż, lusterko oraz froterkę, ostatniemu wampirowi zaaplikuj trochę muzyki (talerzami). Pchnij bramę i idź do zamku. W pokoju po lewej znajdziesz pierścień. W bibliotece otwórz tajne przejście (pchnij odpowiednią księgę). Teraz czeka Cię walka z czarownicą, na początku użyj szybko gaśnicy, potem wiatraczka, a na końcu pierścienia. Po pokonaniu jej gra się kończy.

CURSE OF ENCHANTIA

Może Cię to zdziwi, lecz nie mogę przejść etapu pierwszego w grze "Curse of Enchantia". Zawsze zatrzymuję się, gdy zdobędę coś w rodzaju sznurka od gościa, który stuka kamieniami. Bardzo proszę Cię o wyjaśnienie, jak przejść cały etap pierwszy. Przydałoby się też kilka słów o drugim.

Paweł Łyda
Lublin

S.O.S.



Poszukaj monitora, monety oraz komnaty z trzema dziurami w ścianie, w sali tej przeszukaj wszystkie otwory, a znajdziesz gałązkę. Idź do komnaty z deską i połóż ją na kamieniu. Dzięki tej prostej trampolinie oraz monitorowi (rzuć go na drugi koniec deski) znajdziesz się na półce skalnej. Połącz linkę z magnesem. Idź do jaskini, gdzie znalazłeś monitor i wrzuć magnes do dziury. Za pomocą wydobytej metalowej nitki zapoluj na ducha (połącz linką dwa wystające pręty). Resztki ducha połącz z gałązką. Idź do komnaty ze studnią życzeń (zaraz obok wejścia do labiryntu). Po wrzuceniu monety do studni dostaniesz kask (tylko to warto wybrać). Udaj się do miejsca, gdzie przez cały czas spada lawina kamieni, załóż kask i idź śmiało przed siebie. Trafisz do starej wyschniętej studni. Zrób sobie maseczkę z gałęzi i roślinki oraz kawałków ducha, a potem jedź w górę. Tam wyraźnie rozczarujesz pewnego stwora. Udaj się do miasta. Po drodze załatw zbója. Dzięki temu wzbogacisz się o sakiewkę. Skieruj się do foki, po czym zostaniesz odesłany do maga (w sklepie z czarami). Przy okazji kup coś u rzeźnika. Dzięki ingerencji maga, znalazłeś się na skraju przepaści.

Resztę podpowiedzi do gry można znaleźć w S.O.S. w numerach 10/94, 3/95 i 5/95.

SKRZYNKA KONTAKTOWA

Zaskoczyliście mnie. Już dawno nie otrzymałem tylu listów z podpowiedzią do jednej gry. W "Black Crypt" gra wiele osób i części z nich udało się ją ukończyć. Tym, którzy postanowili pomóc naszym Czytelnikom serdecznie dziękuję. Oczywiście, uważnie przeczytałem wszystkie listy i wybrałem te, które moim zdaniem wyjaśniają dokładnie wszystkie Wasze problemy. Przejdźmy więc do rzeczy.

"Gdy tylu moich braci ma problem, nie mogę stać z boku. To prawda, gra jest dosyć trudna, ale warta, by ją przejść. Sam pisałem do was z problemami dotyczącymi tej właśnie gry. Dopiero opis w ŚGK 12/94 Sebastiana Kwiatkowskiego otworzył mi oczy. Oto w kolejności odpowiedzi na Wasze pytania, drodzy Czytelnicy.

1. Musisz przejść cały level siódmy, do którego teleportuje Cię tęcza (8.21.6). Znajdziesz tam interesujący Cię klucz księżycowy, który otwiera drugie drzwi - zejście na level dziesiąty. Cytuję: "Jeżeli odnajdziesz pomieszczenie, w którym są dwie alkowy, a w nich łuk i kufer, to:

a) gdzie jest łuk, połóż kufer;

b) gdzie jest kufer, połóż łuk".

Zamień zawartości w alkowach, a obie ściany: (11.19.7) i (12.19.7) się otworzą. Dalej radź sobie sam.

2. Meduzy, Darku, nie rozwalisz czarami. Zniszczysz ją tylko lustrzaną tarczą. Znajduje się ona w środku levelu (22.6.24). Daj ją jednemu z członków Twojej drużyny i naciśnij na postać (z tarczą) w chwili, gdy meduza na Ciebie popatrzy. Warunkiem zdobycia tarczy jest przejście calutkiego poziomu 24 (nawet tam, gdzie grasuje meduza). Używaj często czaru teleport, by jej uciec.

3. Poziom czternasty jest bardzo skomplikowany. Pełno tu przełączników i teleportów. Trzecia i ostatnia korona jest najtrudniejszą do zdobycia. Musisz przejść labirynt złożony z teleportów, płyt naciskowych i pułapek. Zaczynasz z miejsca (14.8.14), musisz szybko biec na koniec korytarza i teleportować się. Odwróć się teraz, naciśnij przycisk i szybko na drugi koniec korytarza. Jeżeli będziesz szybki (są cztery takie korytarze), dojdziesz do komnaty, gdzie umieszczona jest trzecia korona.

4. Patrz punkt pierwszy. Biały krzyż na czarnym tle to cztery potwory (tej samej maści).

5. Sam miałem z tym kłopot. Zniszczysz ją jedynie za pomocą czaru REMOVE GILT (osiągalny tylko ze zwoju). Znajduje się on w levelu trzecim (12.6.13). Przejdź najpierw poziom czwarty (zdobądź "Oczy Widzące Prawdę") i umieść je w panelu na levelu trzecim. Za drzwiami będą pułapki (użyj czaru REMOVE TRAP). Odnajdź maskę widzącą prawdę, załóż ją i zbadaj level trzeci (niewidzialne potwory staną się widzialne).

6. Odczep się od Estorotha, on znajduje się na 28 poziomie (finał). Po umieszczeniu magicznego przedmiotu w ręce bohatera, uruchamia się go drugim przyciskiem myszki. Jest to broń ofensywna i z reguły szybko się wyczerpuje (tak jak róg obfitości). Jak usunąć ściany, pisałem w punkcie pierwszym.

7. Magiczne pole na poziomie drugim to zabezpieczenie gry. Po angielsku komputer pyta Cię o siłę czaru (maximum i minimum). Jeżeli napis na tablicy dotyczy np. czaru RUNE OF DEATH i do tego komputer pyta o maximum, więc z instrukcji (str. 22) odczytujesz jego największą siłę (w tym przypadku 100). Wpisujesz i zatwierdzasz klawiszem [Enter].

8. Są to parametry bohaterów: siła, inteligencja, mądrość, kondycja itp. Możesz je w miarę możliwości modyfikować.

9. Skończyłem tę grę.

10. Bardzo silny i niebezpieczny dwugłowy potwór boi się tylko miecza "ostrze ogrów". Znajduje się on w levelu pierwszym (18.9.1). Musisz jednak przejść poziom drugi i zdobyć klucz, który otworzy drzwi (5.9.1). Umieszczony za nim teleport przeniesie Cię do pomieszczenia z mieczem. Po wejściu na poziom drugi szukaj szybko przełącznika (w dół i w prawo), a przeniesie Cię w bezpieczne miejsce.

Do przejścia gry przyczynił się Wasz opis, więc dziękuję że jesteście."

Karol Maliszczak
Tychy

Skróty:
STR - strenght (siła)
INT - inteligence (inteligencja)
WIS - wisdom (mądrość)
DEX - dexterity (zręczność)
CON - constitution (budowa fizyczna)

Mariusz Kliszczerski
Tomaszów Lubelski

Moja wskazówka może dotyczyć Andrzeja Polighta. Przed przejściem każdego poziomu należy dokładnie przejrzeć mapę i legendę doniej. Jest kilka miejsc, np. płyta naciskowa, która tworzy ściany lub pułapka, z której nie ma wyjścia. Dlatego często radzę używać opcji Save A lub B. Ściany można zlikwidować również za pomocą hasła, o ile jest tam plakietka pytająca o nie. Przy przechodzeniu poziomów ważna jest kolejność. Oto ona: 1, 2, 1, 2, 3, 4, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 6, 10, 11, 12, 13, 24, 25, 26, 13, 14, 15, 13, 21, 22, 23, 21, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 13, 27, 28.

Andrzej Walotka
Ostrów Wielkopolski

Aby zabić Estorotha, należy posiadać 4 artefakty: VORTEX, FORCEHAMMER, SOULFREEZER i PROTECTOR. Jego zabicie to w zasadzie koniec gry (komputer wyświetla zakończenie), tym niemniej można dalej pochodzić po labiryncie.

Marcin Zabawa
Siemianowice

Estorotha Paingivera należy najpierw unieruchomić przy pomocy różdżki czarnoksiężnika (SOULFREEZER), a następnie mieczem VORTEX wojownika otworzyć szczelinę w czasie (nacisnąć prawy przycisk myszy).

Adam Maculewicz
Łomża

Inny sposób na zabicie Estorotha.

Tuż przed drzwiami jego komnaty postaw ścianę za pomocą czaru CREATE WALL (ma go Twój czarodziej). Współrzędne tego miejsca to (5.5.28). Następnie przejdź przez ścianę, otwórz drzwi i pokaż mu się. Gdy zacznie Cię gonić, ucieknij szybko za ścianę. Estoroth ściany nie przejdzie, chwilę postoi, a potem zacznie wracać do głębi swej komaty. Łatwo to poznać po odgłosie jego kroków (gdy się zatrzyma, kroki milkną, a gdy wraca, rozlegają się znowu). Właśnie wtedy należy szybko przejść przez ścianę i przyłożyć mu po plecach FORCEHAMMEREM i VORTEXEM (zakładam, że wszyscy członkowie Twej drużyny mają w prawych rękach odpowiednie, legendarne bronie). Zanim się odwróci, ucieknij znowu za ścianę. Powtórz tę operację kilkanaście razy. Potem kliknij prawym przyciskiem myszki na twarzy swego druida. Jeśli wszystkim Twoim postaciom zapalą się zielone kwadraty, jesteś gotów do ostatecznego starcia, jeśli nie, musisz go jeszcze trochę pogonić. Kiedy już będziesz gotowy, przejdź przez ścianę i jak najszybciej użyj SOULFREEZER na Estrothu (prawy przycisk myszy). W ten sam sposób użyj kolejno na VORTEXA i FORCEHAMMERA.

Piotr Słobodzian
Warszawa

Róg obfitości całkowicie uzupełnia poziom jedzenia i picia wszystkich członków drużyny.

Andrzej Zygmański
Bytom

Podpowiedź, która może się przydać: na dziesiątym poziomie należy umieścić w alkowach Idole z Temin. Nieść je może tylko posiadacz rękawic i kufra z Temin. Po całej zabawie kufer i rękawice lepiej wyrzucić i wziąć swój własny kufer.

Andrzej Fortuna
Warszawa

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
CANNON FODDER 2

Na niektórych Amigach (zwłaszcza A500 i A600) przy formatowaniu save disku programowo gra się zawiesza. Należy więc sformatować dowolny dysk (np. za pomocą X-Copy) i przegrać na niego króciutki plik z dysku pierwszego (SWOS.dk1) pod nazwą SWOS.dku. Podobnie jest w Cannon Fodder 2. Tutaj także postępujemy podobnie ale nazwa krótkiego pliku (chyba 16 bajtów) powinna brzmieć cfsave.

Piotr Pawłowski
Kielce

EYE OF THE BEHOLDER

Na zakończenie jedno pytanie Piotra Biernackiego, który także udzielił porad w sprawie "Black Crypt". Chodzi także o grę RPG - "EOB1".

Doszedłem do szóstego poziomu (KENKU). Na piątym poziomie jest sala z teleportami. Zaraz przy wejściu jest teleport cofający o kilka kroków. Obok niego jest nisza, w której leży miecz. Nie wiem, jak go zebrać i czy to się opłaca? Każdy w drużynie ma 11 lvl, a tylko kleryk 10 lvl.

To wszystko na dzisiaj. Jestem pewien, że fani "Black Crypt" teraz już będą mogli ukończyć grę. W następnym numerze zabierzemy się za następną RPG. Na razie jeszcze nie zdradzę za którą. Do zobaczenia w listopadzie.

Wasz YA



TRIKI



A - TRAIN

Trzymaj [Ctrl] i [Shift] i wpisz ***CHEATER-CHEATERWIMP*** - dostaniesz 1000000$ i tyle zaopatrzenia, ile możesz zmagazynować. Trzymaj [Ctrl] i [Alt] i wpisz ***BELLYBUTTON*** - fajna grafika na screenie końcowym. Jeśli chcesz zaczynać z gotowym miastem, to kiedy gra się zaczyna i widzisz miasto w tle, otwórz menu systemowe i zrób save'a. Teraz tylko "exit" i po załadowaniu save'a masz gotowe miasto.

Kamil Szafara

ALONE IN THE DARK 2

Weź z kuchni truciznę (Poison!) i wino (Wine). Zmieszaj je (Use Poison!) i wypij. Podczas picia trzymaj [Enter]. Będziesz miał około -1000 punktów energii. Powtarzaj ten proces, aż minus zniknie (przynajmniej 32 razy; nie przejmuj się drżącym ekranem) i będziesz miał ponad 32.000 punktów energii. Odczekaj chwilę, zanim Carnby'emu przejdzie kac i graj dalej.

Kamil Szafara

BUMPY

Kody:
ACCESS
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINNER

Karol Julikowski
Ożarów Mazowiecki

CORRIDOR 7

Wciśnij jednocześnie [W], [A], [X] - wszystko na max.

Paweł Żuchowski
Cekcyn

CANNON FODDER

W czasie gry wciśnij [M] - otworzysz mapę. Terz trzymaj [Ctrl] i wpisz ***FODDER***. Pojawi się biała ramka. Od tej pory klawiszem [Enter] zmieniasz misje.

Kamil Szafara

DOOM

Kody do wpisania podczas gry:
IDBEHOLDI - niewidzialność
IDBEHOLDS - zwiększa siłę ciosu
IDBEHOLDR - odporność na ciecze
IDBEHOLDL - rozświetla ciemności
IDBEHOLDA - cała mapa (łącznie ze ścianami i przeciwnikami)
IDMYPOS - pokazuje koordynaty

Karol Julikowski
Ożarów Mazowiecki

JAZZ JACKRABBIT

Spauzuj grę, wciskając [P] i wpisuj:
LAMER - skipper leveli
GUNHED - "Rapid fire" plus amunicja
BOUF - max. zdrowia i niezniszczalność
SABLE - przyspieszenie gry
CSTRIKE - daje "airboard" - deskę do latania lub zmienia w ptaka - zależnie od planszy
DOOM - przyspieszenie wrogów
KEN - quit do DOSu
HOOKER - bonus level
MARK - zabija Jazza
HOCUS - teleportuje Jazza
CHECK - wyświetla info
ARJAN, ***GREETZ***, ***TIM*** - wyświetla różne wiadomości

Kamil Szafara

ONE STEP BEYOND

Niektóre kody (co 5 poziomów):
5. 20169
10. 16720
15. 07481
20. 33475
25. 48026
30. 37473
35. 01477
40. 53720
45. 02573
50. 16487
55. 52858
60. 08101
65. 10987
70. 62432
75. 42289
80. 03323
85. 13306
90. 18617
95. 21485
100. 58344

Kamil Szafara

OUTPOST

[Ctrl] + [F9] - zabija wszystkich rebeliantów
[Ctrl] + [F10] - wywołuje menu kataklizmów
[Ctrl] + [F11] - daje nieskończone surowce
[Ctrl] + [F12] - zmienia morale, edukację i poziom przestępczości

Kamil Szafara

PINBALL FANTASSIES

Te kody działają tylko wtedy, kiedy patrzysz na stół, lecz jeszcze nie grasz:
EARTHQUAKE - wyłącza tilt
EXTRA BALLS - dostajesz siedem bil
SNAIL - zwalnia grę
GREET - wyświetla wiadomości
FAIR PLAY - wyłącza cheaty
Spróbuj też: ***TECH***, ***GREETS***, ***TSP***, ***GABRIEL***

Kamil Szafara

POWER DRIVE

Kody:
2. T1V2;6CF83KV39SQ;
3. T4V9KT0LQ;QD=Q7;F
4. TVV2KLHSCJXHJL-XV
5. 9JV2K9DP4072;S5;G
6. 9VV9KQ;JR05Q5J5;Q
7. ZV9;Y3JS85Q59YYY
8. 6V9KJGS0Z-J7T7XZ
9. N3V9H3G8VD0BN1Y-F

REBEL ASSAULT

Na początku gry, kiedy pojawia się znak Lucasarts, poruszaj joystickiem w następujący sposób: ***góra + fire, dół + fire, lewo + fire, prawo + fire***. Jeśli zrobiłeś to prawidłowo, wówczas usłyszysz głosy mówiące "Lucasarts" (jeśli nie masz karty dźwiękowej, to pozostaje Ci mieć nadzieję). Od tej chwili:
1) [+] - zwiększa zniszczenia
2) [-] - zmniejsza zniszczenia
3) Możesz dostać się do dowolnego levelu przez wpisanie jego numeru w hexas:
01 FIGHTER TRAINING
02 ASTEROID TRAINING
03 PLANET KOLAADOR
04 STAR DESTROYER ATTACK
05 TATOOINE ATTACK
06 ASTEROID FIELD CHASE
07 IMPERIAL PROBE DROIDS
08 IMPERIAL WALKERS
09 STRORMTROOPERS
0A PROTECT REBEL TRANSPORT
0B YAVIN TRAINING
0C TIE ATTACK
0D DEATH STAR SURFACE
0E SURFACE CANNON END SCENE
0F DEATH STAR TRENCH

Kamil Szafara

THE 7TH GUEST

Aby przejść przez labirynt, idź: 9 razy prosto, prawo, prosto, 3 razy prawo, lewo, prawo, prosto, lewo, prawo.

Kamil Szafara



AMIGA

CENTURION

Jeśli chcesz, aby widzowie zgromadzeni w Koloseum byli zadowoleni walkami gladiatorów, wybierz zwykłego gladiatora dla siebie, natomiast dla przeciwnika jakiegoś wcześniejszego zwycięzcę (jeśli takiego nie ma w Twoich "zasobach", to rozegraj najpierw normalną walkę, a później w następnej walce wybierz tego, który wygrał). W czasie walki podejdź do oponenta i wal go cały czas ruchem joy'a na ukos przód-dół. Po wygranej przez Ciebie walce podnieś kciuk do góry. Co najmniej połowa licznika rosnącego napięcia będzie zapełniona.

Marcin Kordasz
Poznań

TRIKI



PIRATES

Informacje o srebrnym pociągu i flocie skarbu.

TREASURE FLEET IN 1560:
CUMANA - EARLY OCTOBER
PUERTO CABELLO - LATE OCTOBER
MARACAIBO - EARLY NOVEMBER
RIO DE LA HACHA - LATE NOVEMBER
NOMBRE DE DIOS - EARLY DECEMBER
CARTAGENA - LATE DECEMBER
CAMPECHE - EARLY JANUARY
VERA CRUZ - EARLY FEBRUARY
HAVANA - EARLY MARCH
SANTIAGO - LATE MARCH
FLORIDA CHANNEL - LATE APRIL

TREASURE FLEET IN 1600:
CUMANA - EARLY OCTOBER
CARACAS - LATE OCTOBER
MARACAIBO - EARLY NOVEMBER
RIO DE LA HACHA - LATE NOVEMBER
SANTA MARTA - EARLY DECEMBER
PUERTO BELLO - LATE DECEMBER
CARTAGENA - EARLY JANUARY
CAMPECHE - EARLY FEBRUARY
VERA CRUZ - LATE FEBRUARY
HAVANA - LATE MARCH
FLORIDA CHANNEL - LATE APRIL

TREASURE FLEET IN 1620:
CARACAS - EARLY SEPTEMBER
MARACAIBO - LATE SEPTEMBER
RIO DE LA HACHA - EARLY OCTOBER
SANTA MARTA - LATE OCTOBER
PUERTO BELLO - EARLY NOVEMBER
CARTAGENA - EARLY DECEMBER
CAMPECHE - EARLY JANUARY
VERA CRUZ - LATE JANUARY
HAVANA - LATE FEBRUARY
FLORIDA CHANNEL - LATE MARCH

TREASURE FLEET IN 1640:
CARACAS - EARLY OCTOBER
MARACAIBO - LATE OCTOBER
RIO DE LA HACHA - EARLY NOVEMBER
SANTA MARTA - LATE NOVEMBER
PUERTO BELLO - EARLY DECEMBER
CARTAGENA - EARLY JANUARY
CAMPECHE - EARLY FEBRUARY
VERA CRUZ - LATE FEBRUARY
HAVANA - LATE MARCH
FLORIDA CHANNEL - LATE APRIL

TREASURE FLEET IN 1660:
CARACAS - EARLY SEPTEMBER
MARACAIBO - LATE SEPTEMBER
RIO DE LA HACHA - EARLY OCTOBER
SANTA MARTA - LATE OCTOBER
PUERTO BELLO - EARLY NOVEMBER
CARTAGENA - EARLY DECEMBER
CAMPECHE - EARLY JANUARY
VERA CRUZ - LATE JANUARY
HAVANA - LATE FEBRUARY
FLORIDA CHANNEL - LATE MARCH

TREASURE FLEET IN 1680:
CARACAS - EARLY OCTOBER
RIO DE LA HACHA - LATE OCTOBER
SANTA MARTA - EARLY NOVEMBER
PUERTO BELLO - LATE NOVEMBER
CARTAGENA - LATE DECEMBER
CAMPECHE - LATE JANUARY
VERA CRUZ - EARLY FEBRUARY
HAVANA - EARLY MARCH
FLORIDA CHANNEL - LATE APRIL

SILVER TRAIN IN 1560:
CUMANA - EARLY APRIL
BORBURATA - LATE APRIL
POERTO CABELLO - EARLY MAY
CORO - LATE MAY
GIBRALTAR - EARLY JUNE
MARACAIBO - LATE JUNE
RIO DE LA HACHA - EARLY JULY
SANTA MARTA - LATE JULY
CARTAGENA - EARLY AUGUST
PANAMA - LATE AUGUST
NOMBRE DE DIOS - EARLY OCTOBER

SILVER TRAIN IN 1600:
ST. THOME - EARLY APRIL
CUMANA - LATE APRIL
CARACAS - EARLY MAY
PUERTO CABELLO - LATE MAY
CORO - EARLY JUNE
GIBRALTAR - LATE JUNE
MARACAIBO - EARLY JULY
RIO DE LA HACHA - LATE JULY
SANTA MARTA - EARLY AUGUST
CARTAGENA - LATE AUGUST
PANAMA - EARLY SEPTEMBER
PUERTO BELLO - LATE OCTOBER

SILVER TRAIN IN 1620:
ST. THOME - EARLY MARCH
CUMANA - LATE MARCH
CARACAS - EARLY APRIL
PUERTO CABELLO - LATE APRIL
GIBRALTAR - EARLY MAY
MARACAIBO - LATE MAY
RIO DE LA HACHA - EARLY JUNE
SANTA MARTA - LATE JUNE
CARTAGENA - EARLY JULY
PANAMA - LATE JULY
PUERTO BELLO - EARLY SEPTEMBER

SILVER TRAIN IN 1640:
CUMANA - EARLY APRIL
CARACAS - LATE APRIL
GIBRALTAR - EARLY MAY
MARACAIBO - LATE MAY
RIO DE LA HACHA - EARLY JUNE
SANTA MARTA - EARLY JULY
CARTAGENA - LATE JULY
PANAMA - LATE AUGUST
PUERTO BELLO - EARLY OCTOBER

SILVER TRAIN IN 1660:
CUMANA - EARLY MARCH
CARACAS - LATE MARCH
GIBRALTAR - EARLY APRIL
MARACAIBO - LATE APRIL
RIO DE LA HACHA - EARLY MAY
SANTA MARTA - EARLY JUNE
CARTAGENA - LATE JUNE
PANAMA - LATE JULY
PUERTO BELLO - EARLY SEPTEMBER

SILVER TRAIN IN 1680:
CUMANA - EARLY APRIL
CARACAS - LATE APRIL
MARACAIBO - LATE MAY
RIO DE LA HACHA - LATE JUNE
SANTA MARTA - EARLY JULY
CARTAGENA - LATE JULY
PANAMA - LATE AUGUST
PUERTO BELLO - EARLY OCTOBER

AMIGA

BUILDERLAND

Kody:
1 - BUILD 1
2 - YOTTHA
3 - BEARBY
4 - OCTOPY
5 - DIABLO
6 - GOTIUS

ELIMINATOR

Naciśnij [Help] podczas wyświetlania obrazka tytułowego



i wpisz odpowiedni kod, aby przejść do jednego z kolejnych poziomów:
02 - AMEOBA
03 - BLOOOP
04 - CHEEKI
05 - DOINOK
06 - ENIGMA
07 - FLIPME
08 - GEEGEE
09 - HANDEL
10 - ICICLE
11 - JAMMIN
12 - KIKONG
13 - LAPDOG
14 - MIKADO

FRONTIER

W numerze ŚGK 8/95 został zamieszczony trik do tej gry. Chciałem dopisać, że ten trik działa nie tylko w systemie LAVE, ale także w poprzednich dwóch. Należy tylko wykonać następujący zabieg. W SHIPYARD poczekaj, aż pojawi się LIFTER, kup go, a otrzymasz niezbędne pieniądze. Teraz w Lifterku zmień silnik na interplanetydrive (uzupełnij paliwo) i kup dwie passanger kabin. Następnie poczekaj cierpliwie, aż dwie osoby będą chciały z Tobą lecieć. Wejdź teraz do Shipyard i zrób to, co było napisane we wcześniejszym numerze ŚGK i nabij tyle kasy, ile chcesz. Wyleć z bazy i wyląduj zaraz obok niej na powierzchni planety. Teraz wciśnij ikonę kompresji czasu i poczekaj około dwa miesiące, aż pasażerowie zrezygnują z podróży. Wówczas wróć do bazy. Gdy wylądujesz w bazie, naiwni odejdą i zostawią Cię w spokoju.

Grzegorz Olejnik
Kraków

JET STRIKE

Kody:
TDEJQNQL
JHALMROB
RZWVUVCP
VZQRUDOP
HTETAPOJ
NFYHOTAR
RPSREBSX
TREFCPMJ
XHYJMVKX
HHSFMBOX
HXEXWPWV

IMPACT

Kody:
11. GOLD
21. FISH
31. WALL
41. PLUS
51. HEAD
61. JUMP
71. ROAD
81. USER

LOST PATROL

Odpoczywaj przez 50 minut, a zobaczysz, jak Ci to dobrze zrobi. Twoja siła i morale wzrosną o kilka punktów. Nie jest to może wiele, ale pamiętaj, że przy okazji inne walory, pozostałych ludzi wzrosną o 99%.

MOONSTONE

Wybierz się w podróż do Stonehenge, trzymaj się z dala od wszystkiego co cenne i ustaw strzałkę na słowa Gold, Strength, Constitution lub Endurance, wciskając za każdym razem fire. Druidzi powinni kontynuować swoją ceremonię, a Ty będziesz bogatszy o dodatkowe życie bez utraty jakichkolwiek posiadanych wcześniej przedmiotów.

OH NO! MORE LEMMINGS

Kody:
01. GAHRVFLBFF
02. IIRVNLFCFG
03. MPTNHGADFM
04. RVNLGIMEFN
05. VNLGEITFFI
06. NLGMITVGFR
07. LGAMVVNHFM
08. GMMTVNLIFH
09. GAIRWNLJFH
10. IIRWNLGKFQ
11. MRWNLFALFM
12. RWNLFIMMFF
13. WNLFAIVNFO
14. NLFIIVWOFH
15. LFAMVWNPFE
16. GIMVUNLQFM
17. GAIRVLMBGO
18. IIRVLMFCGG
19. LRVDMGADGL
20. RVLMFIMEGM

Jakub Sandecki

OUT TO LUNCH

Kody:
Grecja - TZATZIKI
Zachodnie Indie - PLANTAIN
Mexico - FAJITAS
Chiny - WONTON
Francja - CHOUX

PIPELINE

Kilka kodów:
FOLD
EYES
EGGS
TEAR
PEAS
DUCT & PODS

SPACE CRUSADE

Uzupełnienie do pracy konkursowej. Znaczenie trzech brakujących komunikatów:

MOTHERSHIP SCAN - jedno, dodatkowe włączenie mapy u dowolnego członka oddziału

COMMUNICATION MALFUNCTION - ustaje łączność między dowódcą a jego żołnierzami

MECH RESSAULT - w tej turze wszystkie androidy po stronie Chaosu są nieaktywne.

G.M.
Łomża

PIPEMANIA

Kilka kodów:
GRIP
TICK
DUCK
OOZE
BLOB
BALL & WILD

RAIDER

Kilka kodów:
SHOT
DYKE
HIGH
LINK
PEAR
KILN
BAND

THE NEVERENDING STORY

Kody:
2-QEUNGHY
3-PQVFLSQ
4-PMEXWDT
5-HYDLHEB
6-GCVJLHE

MEGA LO MANIA - kody

SCARLET (czerwoni):	OBERON (żółci):
Epoka 1 - OVIAYASIWMC	Epoka 1 - CTIAOCYIWMA
Epoka 2 - MAJAQCYIWMY	Epoka 2 - AYIACYFIWMW
Epoka 3 - SLIAUCYXXSK	Epoka 3 - GJIAGYFXXSI
Epoka 4 - QQIAIYFXXSK	Epoka 4 - EOIAYZLXXSE
Epoka 5 - WBIACDYYXSM	Epoka 5 - KZHAOYFYXSK
Epoka 6 - UGIAQYFYXSI	Epoka 6 - IEIAGAMYXSG
Epoka 7 - ASHAUYFJTAU	Epoka 7 - OPHAKAMJTAS
Epoka 8 - YWHAMAMJTAQ	Epoka 8 - MUHACCSJTAO
Epoka 9 - YIKAECSMWMK	Epoka 9 - MGKAUDYMWMI
Epoka 10- WNKAWDYMWMG	Epoka 10- KLKAIZFMWME
CAESAR (zieloni):	**MADCAP (niebiescy):**
Epoka 1 - UWIANCYIWMD	Epoka 1 - IUIAZXFIWMB
Epoka 2 - SBJABYFIWMF	Epoka 2 - GZIARZLIWMX
Epoka 3 - YMIAFYFXXSL	Epoka 3 - MKIAVZLXXSI
Epoka 4 - WRIAXZLXXSH	Epoka 4 - KPIANBSXXSF
Epoka 5 - CDIANYFYXSN	Epoka 5 - QAIADAMYXSL
Epoka 6 - AIIAFAMYXSJ	Epoka 6 - OFIAVBSYXSH
Epoka 7 - GTHAJAMJTAV	Epoka 7 - UQHAZBSJTAT
Epoka 8 - EYHABCSJTAR	Epoka 8 - SVHARDYJTAP
Epoka 9 - EKKATDYMWML	Epoka 9 - SHKAFZFMWMJ
Epoka 10- CPKAHZFMWMH	Epoka 10- QMKAXAMMWMF

TRIKI



STREET FIGHTER 2

Jeśli w pierwszej rundzie pokonasz komputer przerzutami to w drugiej, jeśli będziesz szybki załatwisz go w ten sam sposób bez straty energii.

Paweł Żuchowski
Cekcyn

SUPERFROG

Poprawka do kodu Zamek - drugi podetap. Zostało podane 464364, a powinno być 446364.

TURRICAN 3

W trakcie gry wciśnij [N], a zobaczysz następny etap gry.

Robert Postawa
Częstochowa

SAVE GAME



QUARANTINE

1. Pieniądze:
Zmieniasz wartość w offsecie 1997h na 3075h i już masz 30000.
2. Amunicja:
Zmieniasz wartość na E703h pod offsetami:
31h - doda amunicji pierwszego rodzaju broni (Punisher)
39h - (Fire Blencher)
41h - (Reaper)
49h - (Window maker)
51h - (Trasher)
59h - (Hood Guns)
3. Pancerz:
Zmieniasz wartość pod offsetem 71h na F401h
4. Zdrowie:
Zmieniasz wartość pod offsetem 2Bh na FFh

Łukasz Kodzis
Inowrocław

AMIGA

XENON 2

Liczba żyć znajduje się pod adresem CCB. Jeśli masz problemy finansowe, zajrzyj pod adres C9B.

GODS

Liczba żyć znajduje się pod adresem 225.

LOGICAL

Liczbę żyć znajdziesz pod adresem C0E24B.

NAVY SEALS

Liczba żyć znajduje się pod adresem ACCF. Aby rozbroić mniej bomb zegarowych, zmień zawartość adresu ACD9.

SWITCH BLADE

Liczba żyć znajduje się pod adresem 26F1.

SPEEDBALL 1 (2)

Ilość strzelonych przez Ciebie bramek znajdziesz pod adresem B219 (52A1), a trafienia przeciwnika - pod B21A (52A3).

TOKI

Liczba żyć znajduje się pod adresem 23CD9.

PLAYER MANAGER

Jeśli brakuje Ci pieniędzy, zainteresuj się adresem 541D7.

LEMMINGS

Oto adresy poszczególnych Lemmingów:
Climbers 9DC3
Floaters 9DCB
Bombers 9DBF
Blockers 9DC7
Builders 9DC5
Bashers 9DC9
Miners 9DCD
Digger 9DC1

INVEST

Jeśli masz problemy finansowe, zajrzyj pod adres C9B.

Czekam na kolejne Save Game'y i oczywiście triki. Możecie je przysyłać na dyskietce napisane w dowolnym edytorze (plik musi być zapisany w systemie ASCII). Dyskietki oczywiście zwracam pod warunkiem, że jest także dołączona zaadresowana koperta zwrotna + znaczek. Do zobaczenia za miesiąc.

YA

ISHAR (PC)

Od offsetu	*Do offsetu*	*Zmienić na*	*Efekt*
1CAh	1D3h	FFh	Experience
1D4h	1DDh	11h	Vitality
1DEh	1E7h	12h	Gold
2E2h	2E6h	64h	Level
2E7h	2EBh	64h	Strenght
2ECh	2FOh	64h	Construction
2F1h	2F5h	64h	Wisdom
2F6h	2FAh	64h	Inteligence
2FBh	2FFh	64h	Agility
300h	304h	64h	Mental
305h	309h	64h	Physical

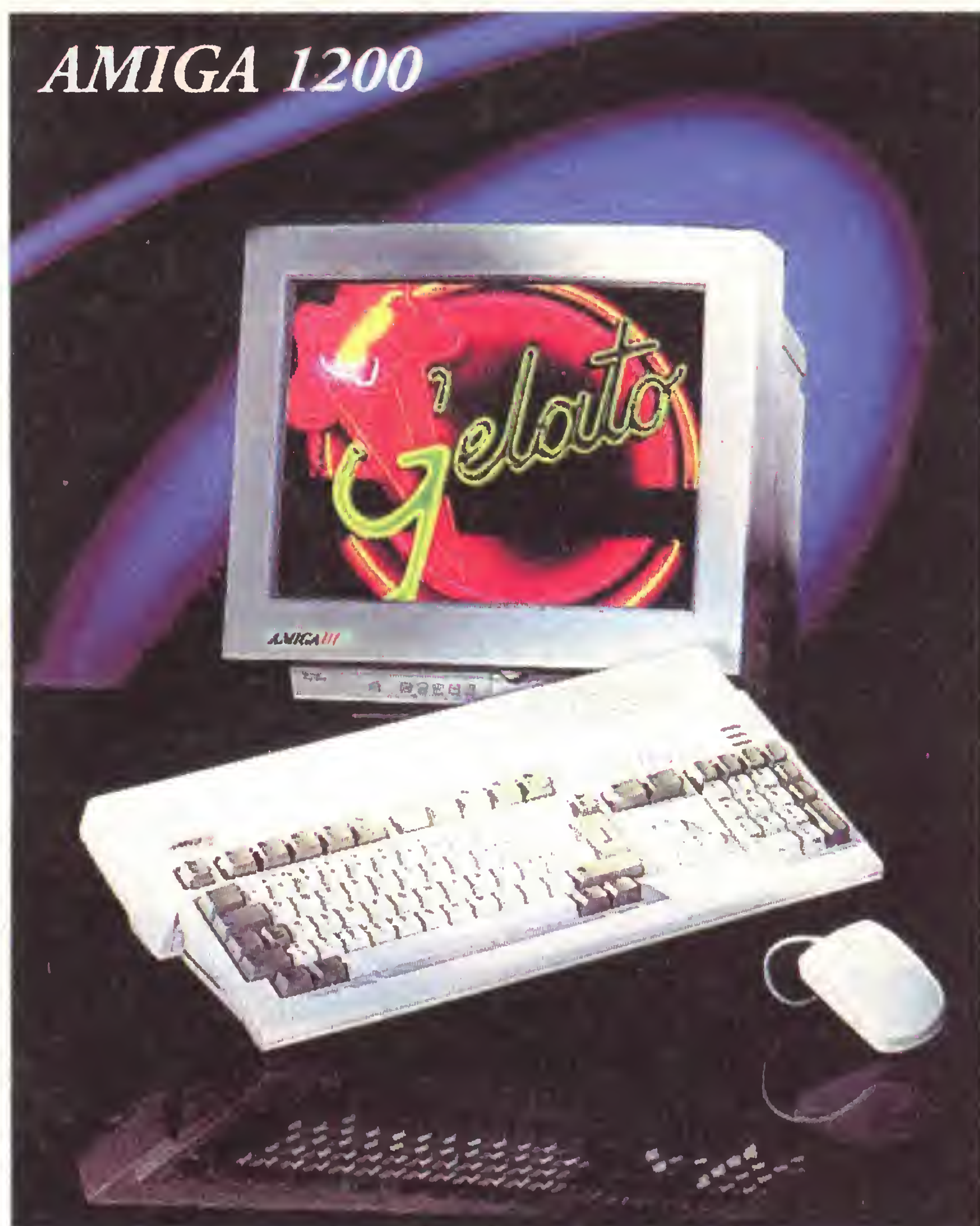
ISHAR II (PC)

Od offsetu	*Do offsetu*	*Zmienić na*	*Efekt*
3E4h	3EDh	11h	Vitality
3EEh	3FBh	11h	Gold
50Bh	50Fh	64h	Level
510h	514h	64h	Strenght
515h	519h	64h	Construction
51Ah	51Eh	64h	Wisdom
51Fh	523h	64h	Inteligence
524h	528h	64h	Agility
529h	52Dh	64h	Psyhical
52Eh	523h	64h	Physical
002h	004h	dowolnie	Współrzędne
025h	02Bh	01h	Wszystkie wyspy
02Ch	02Dh	dowolnie	Godzina
02Eh	02Fh	dowolnie	Dzień
3DAh	3E3h	11h	Experience

ISHAR II (PC)

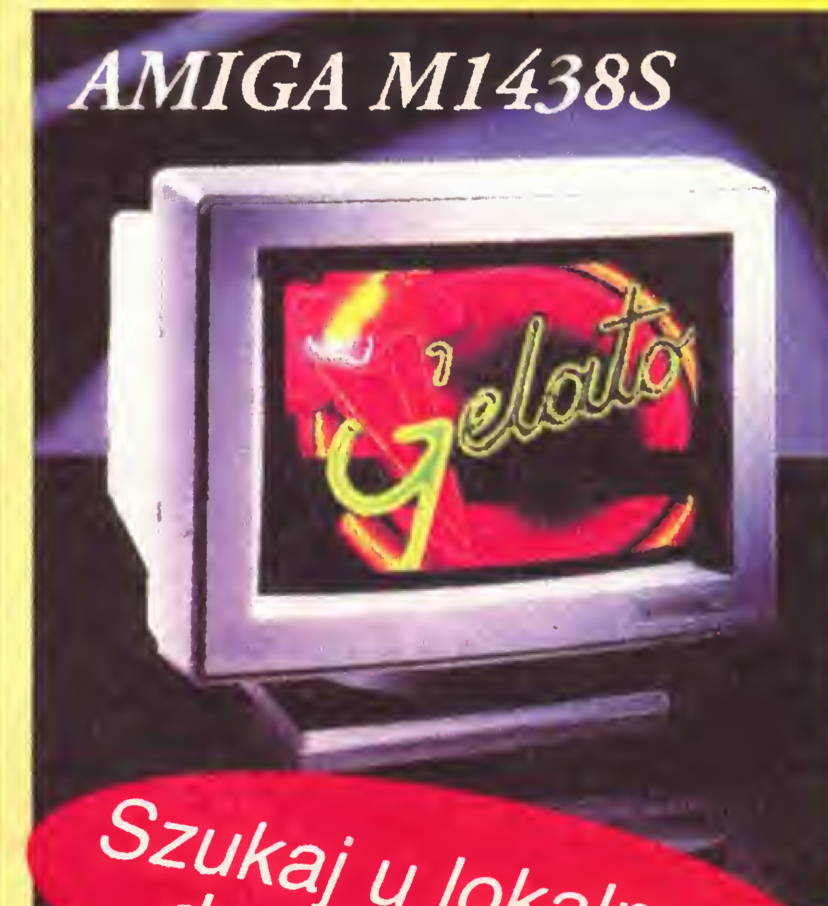
Od offsetu	*Do offsetu*	*Zmienić na*	*Efekt*
313h	31Ch	11h	Vitality
31Dh	326h	12h	Gold
43Ah	43Eh	64h	Level
309h	312h	64h	Experience
014h	015h	dowolnie	Godzina
016h	017h	dowolnie	Dzień
43Fh	443h	64h	Strenght
444h	448h	64h	Construction
449h	440h	64h	Wisdom
44Eh	452E	64h	Inteligence
453h	457h	64h	Agility
458h	45Ch	64h	Psyhical
45Dh	461h	64h	Physical

AMIGA ZNOWU NA RYNKU!





WSZYSTKIE MODELE SĄ OFEROWANE Z PODRĘCZNIKAMI W JĘZYKU POLSKIM.



Szukaj u lokalnych dystrybutorów.

AMIGA
ANIMACJA
VIDEO
WIELOZADANIOWOŚĆ

BI & K COMPUTER

BI&K Computer
61-558 Poznań
ul.Wierzbięcice 37
tel./fax 33-19-71
ul. Mielżyńskiego 16

Dla odbiorców hurtowych
korzystne rabaty
HURT - DETAL
Sprzedaż ratalna

AMIGA 1200/-HD

AKCESORIA DO AMIGI
KOMPUTERY PC, MULTIMEDIA,
CZĘŚCI DO PC DRUKARKI, MONITORY



SUPER-EXTRA GRY ZA KOMPUTERY I KONSOLE

NAJTANIEJ

AMIGA
IBM PC
ATARI ST
PEGASUS
NINTENDO
ATARI LYNX
MACINTOSH
AMIGA CDTV
AMIGA CD-32
ATARI XL/XE
ATARI JAGUAR
IBM PC CD-ROM
PANASONIC 3DO
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
COMMODORE C-64
NINTENDO GAME BOY

DLA PIERWSZYCH 100 OSÓB KTÓRE ZAMÓWIĄ KATALOG KARTA RABATOWA

KONKURSY DLA GRACZY

komputery
konsole
SX-1
kable
osłony
myszki
pamięci
skanery
cd-romy
dyskietki
monitory
akcesoria
multimedia
twarde dyski
części do PC
filtry na monitory
toner do kserokopiarek
dyski magneto-optyczne

CDR, krty jojsticki, kasety do streamerów i DAT, papier komp.
taśmy, atramenty i tonery do wszystkich drukarek i maszyn.

GRY — NAJTAŃSZY NAJWIĘKSZY WYBÓR — GRY

chcesz zarabiać sprzedając gry ?
NAPISZ DO NAS
jesteś koderem lub grafikiem ?

adres: Sosnowiec ul. Zwycięstwa 8a/14
adres koresp.:
P.O. Box 1
41-206
Sosnowiec 6
bank:
632823-25957-136
GBG SA O/Sosnowiec

INTERACTIVE
sending firm
PPHU

UWAGA - TO NIE REKLAMA - TO FAKTY - NAPISZ I PRZEKONAJ SIĘ SAM

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Posiadam komputer:

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby zamówić wybraną pozycję w SKLEPIE ŚGK , należy:

1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto Wydawnictwa "ALFIN" spółka z o.o.

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

Termin realizacji zamówienia do czterech tygodni od daty otrzymania wpłaty.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN" spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

PROPONUJEMY PÓŁROCZNĄ I ROCZNĄ PRENUMERATĘ ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH ROZPOCZYNAJĄCĄ SIĘ OD DOWOLNIE WYBRANEGO NUMERU. MOŻNA RÓWNIEŻ ZAMÓWIĆ ARCHIWALNE EGZEMPLARZE AMIGOWCA, ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH, A TAKŻE DYSKÓW PUBLIC DOMAIN. OFERUJEMY NASTĘPUJĄCE NUMERY ARCHIWALNE:

AMIGOWIEC: 7-8, 9-10/93; 1, 8, 9, 10, 11, 12/94
+ 1, 2, 3, 4/95

ŚGK: 9-10, 11-12/93, 2, 5, 6, 7-8, 9,10, 11, 12/94, 1, 3, 4, 5, 6, 7/95

DYSKI PD: 1/92 do 12/92; A, B, C, 1, 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10/93, 1, 2, 3, 4, 5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12/94, 1, 2, 3, 4/95
+ Nowa Seria, Scena

Jednocześnie informujemy, że Wydawnictwo "ALFIN" nie będzie odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

Wydawnictwo "ALFIN"
spółka z o.o.
Dział Prenumeraty
ul. Świętojańska 2/7,
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18, fax 22-64-03

I Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych należy:

1. Zaznaczyć, od którego numeru prenumerata ma się rozpocząć.
2. Podać czytelnie swój adres na wszystkich odcinkach blankietu.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj.:
   - Za 6 wydań ŚGK - 168 000 / 16.8 zł
   - Za 12 wydań ŚGK - 336 000 / 33.6 zł

   od dowolnie wybranego numeru.

II Aby otrzymać numery archiwalne:

1. AMIGOWCA, ŚGK lub zamówić dyskietki PD wystarczy wpłacić na nasze konto:
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer AMIGOWCA do nru 11/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer AMIGOWCA od nru 12/94
   - 23.000 / 2,30 zł za 1 numer ŚGK do nru 12/94
   - 28.000 / 2,80 zł za 1 numer ŚGK od nru 1/95
   - 48.000 / 4,80 zł za każdą dyskietkę PD
   - 38.000 / 3,80 zł za każdą dyskietkę PD (cena dla prenumeratorów)
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Zaznaczyć na trzech odcinkach blankietu, które numery zamawiamy.

III Blankiet jest ważny do 15 listopada 1995 roku.



Odcinek dla BANKU

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 | 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 | 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Zamawiam prenumeratę **Świata Gier Komputerowych** od numeru:

Ilość wydań: 6 | 12

Posiadam komputer:

Zamówienie na numery archiwalne

TYTUŁ	NR	EGZ	CENA

SUMA:



Zestaw ŚGK

Świat Gier Komputerowych 10/94
INFERNO
UNIVERSE
ON THE BALL
JUNGLE STRIKE
ISHAR 3 (SOLUCJA)

Świat Gier Komputerowych 11/94
DOOM 2
VALHALLA
TIE FIGHTER
SKELETON KREW
ROBINSON REQUIEM

Świat Gier Komputerowych 12/94
...ARK
...OF MAGIC
...F THE REALM
...OON - SOLUCJA
...REED: TOWER ASSAULT

Świat Gier Komputerowych
DARK FORCE
DRAGON LORE
STAR CRUSADER
PANZER GENERAL
ON THE BALL - LEAGUE

Świat Gier Komputerowych 4/95
DESCENT
STAR TRAIL
FRONT LINES
ALONE IN THE DARK 3
AB: TOWER ASSAULT - MAPY

Świat Gier Komputerowych 5/95
...KUM
...TONE 2
...STIE VIRTUAL GOLF

Zestaw AMIGOWCA



TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 12 zł/120 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (12zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "ŚGK zestaw 10/95" lub "zestaw Amigowca 10/95". Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

OFERTA WAŻNA DO 15 LISTOPADA

WYDAWNICTWO
ALFIN sp. z o.o.

Numer konta:
Bank PKO S.A.
Bydgoszcz
5.09011-400933.9-2511-30-111.0